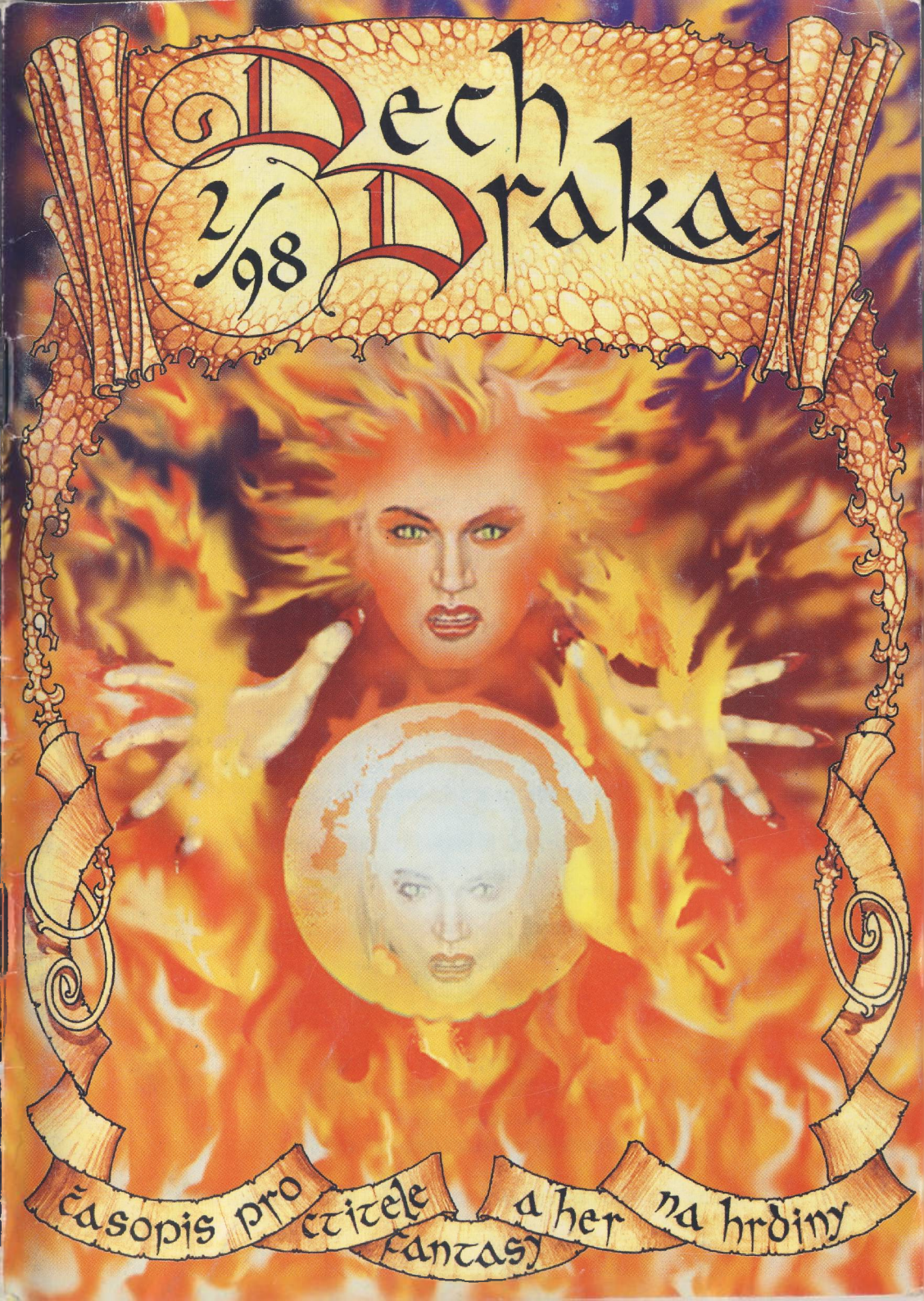
Dech Draka

2/98



časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

ATLANTIS

THE LOST EMPIRE

KARETNÍ HRY:

MAGIC THE GATHERING
MIDDLE EARTH
VAMPIRE
STAR TREK
STAR WARS
NET RUNNER
RAGE

STOLNÍ A DESKOVÉ HRY:

WARHAMMER
WARHAMMER QUEST
WARHAMMER 40 000
SPACE HULK
NECROMUNDA
GORKAMORKA
ARÉNA
TALISMAN
BATTLETECH

R.P.G. HRY:

Advanced Dungeons & Dragons
Dračí doupě
RIFTS

Tyto a mnoho dalších, včetně rozšíření, všemožných doplňků a rad pro začínající hráče naleznete v naší prodejně. Zkrátka vše, co k pořádné pařbě patří.

Po předchozí domluvě je možné si přijít jednotlivé hry vyzkoušet a zahrát.

Prodejna, zásilková služba, klub hráčů:

ATLANTIS

Horní Město, Příkrá 42, Vsetín
Tel.: 0657/611 697, 0602 509 218,
Fax: 0657/637 796
Otevřeno ve všední den 14^{30} az 18^{30}

Dle našich možností Vás rádi obsloužíme i mimo prodejní dobu.

Vážení přátelé!

Předloni v prosinci jsem na tomto místě konstatoval, že stejně jako TV Nova bychom i my mohli slavit 1000 dní své existence (jsme o měsíc a několik dní mladší). Nedávno na obrazovce vládlo nadšení nad dalším jubileem, ke kterému my dospějeme v době, kdy budete číst tyto řádky.. Když se ohlédnu zpět na uplynulé čtyři ročníky, asi největší radost mám z toho, že jsme v této době zanikajících periodik (Nemesis, Asimov's SF) vydrželi a můžeme vám dál co dva měsíce přinášet novou porci čtení, povídkami počínaje a radami pro PJ konče. A budeme tak činit tak dlouho, dokud nám vy, čtenáři, zachováte svou přízeň (věřte nebo ne, ale už se nám ozvalo i několik zájemců ze zahraničí – čímž nemyslím Slovensko).

V tomto čísle zase po dlouhé době naleznete i Listárnu; sice poněkud netradiční, ale příště se už dočkáte i odpovědí na častější otázky ohledně náplně Dechu draka. Máme pro vás také hned několik pozvánek na zajímavé akce a nové informace o betatestování DrD+. A samozřejmě všechny stálé rubriky.

Na závěr bych všechny, kteří mají přístup k internetu, chtěl pozvat na webovou stránku www.altar.cz, kde kromě kompletního katalogu produktů nakladatelství Altar a mnoha zodpovězených otázek kolem DrD či BattleTechu naleznete i elektronickou verzi Dechu draka, kde budeme uveřejňovat zejména příspěvky, které by díky dvouměsíční periodicitě Dechu draka ztratily na aktuálnosti (informace o různých akcích, recenze, na které nezbylo místo, apod.).

Bouchi

Dech draka II/98

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: René Balický

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Těšínské papírny s.r.o.

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3
tel./fax: (02) 736 536

vydává sdružení Dech draka, P. O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@mbox.vol.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 15. dubna 1998
Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Kamil Střelák: Kapka 3
Cyril Brom: Synové bronzového zvonu 7

Z hlubin času
Pavel Houser: Cesta po dávném severu 24

Teorie
Jacek Brzeziński, Andrzej Miszkurka: Buď zdráva, vítězná bitvo! 30

Z domova 33

Listárna 36

Recenze 39

Battletech 45

Trumfy osudu 48

220 voltů 52

Moudrá sova 55

Dračí doupě
Michal Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ 57

Křišťálová koule 62

Přílohy:
Jeskyně
Dračí jablko I
Příšerář 27
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě™ jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR. Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™, Visions™, Weatherlight™, Tempest™ a Stronghold™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

Kapka

Kamil Střelák

Byla tichá, hvězdná noc. Měsíční paprsky dopadaly na orosené lístky keříků, rostoucích okolo cesty, a odrážely svůj třpyt do všech koutů lesa. Vypadalo to, jako by se snažily proniknout zákoutími večerní tmy.

Po lesní pěšině přijížděl mladík na krásném černém koni. Oděn byl jen v lehký přehoz. Kapuci pláště měl volně spuštěnou na záda. Byl posledním svého řádu, pobitého v polích Esetu. Nezbylo mu nic, jen cesta do hloubi tohoto lesa. Lidé vyprávěli nejrůznější příhody o obyvatelích tohoto lesa. Ničemu z toho nevěřil, ale proč se nepřesvědčit. Stejně neměl o co přijít. Nezbylo mu nic.

Smutek duše mohl za to snad,
že obrátil jsi koně sem,
proč chtěl jsi cítit lesa toho chlad,
proč nechtěl jsi už spatřit bílý den.

Zastavil koně. Co to bylo? Vítr? Zašumění stromu? Nebo snad sen, který z přemíry únavy přepadne člověka, i když bdí? Nebo snad skutečně ten les obývají...?

Bojíš se to vyslovit,
ač tvrdíš, že ty nevěříš,
ač přeješ si mne oslovit,
neboj se, však ...

„Ne, neuvěřím," vzkřikl, ale zarazil se. Přece si nemyslí, že by ty stromy mluvily. Je už unavený, měl by si najít místo ke spánku.

„Co?" napadla ho zcela hloupá otázka. „Ne, to je přece hloupost," myšlenky bez hlavy a paty mu zaplnily mysl. „Přece vím, proč jsem tady jel," pousmál se a bezděčně se ohlédl...

Může za to šero noci,
snad, kdo ví?
Ty zůstal jsi sám, bez pomoci,
kdo ti napoví?
Proč, kde cesta byla před chvílí,
nebo snad byl to klam,
stromy kořeny vpustily,
cesta je pryč a ty jsi sám!

Možná byl to okamžik, ale dlouhý byl jako samé věky. Alespoň mu to tak připadalo. Tady byla přece cesta.

Byla? Nebo nebyla?

Křoví se zachvělo, jak se do něj opřel vítr, a větve stromů tichounce začaly zpívat svou píseň.

Ty stále ještě věřit nechceš,
že kde byla cesta, teď je les,
v okamžiku přešly věky
a studánka je, kde byl vřes.

Pomalu se otočil.

Voda byla krásně čistá, úplněk se v ní zračil přes koruny stromů. Krásná třpytivá hladina. Jen se napít. Naklonil se nad ní.

Nebyl sám. Vedle jeho tváře se zrcadlila tvář dívky. Krásná, nadherná, přitahující. Pohlédl na ni a uslyšel tóny věčnosti.

Krása okouzlující,
krása s touhou snoubená,
krása přitahující,
kráse ve smrti schoulená.

JANA '98

Nemuseli mluvit. Jen se na sebe dívali. Tiše. Strnule. Dlouho.

Jaká doba uplynula? Nemyslel na čas. Vzpomněl si, že nevěřil. Ne, stále nevěří, ona přece nemůže být...

Políbila ho. Snad to trochu zabolelo. Snad. Trochu. Nebo to byl klam? Slouzla svými rty, aby ho mohla políbit na krku. Jen trochu.

Uvěřit stále nechceš,
přece viděl jsi tu kapku krve,
jež jí ze rtů skouzla do trávy,
k nohám dívce té teď klesneš
a náhle vše se kolem zastaví...

Ta postava byla bledší než Měsíc. Viděl ji hned, když otevřel oči. Vznášela se nad zemí. Neměla zahalenou tvář, přesto jí do ní nebylo vidět. Byla bledá. Znal ji? Viděl ji už tisíckrát, ale nikdy ne v této podobě. Snad proto ji nepoznal. Nedokázal se rozpomenout, kde je. A kdo je.

„Kdo jsi?"

Jen ticho mu bylo odpovědí.

„Jaké tajemství hlídáš?"

„Žádná nejsou." Byl to tichý dívčí hlas. Hlas, který nemůže zaslechnout člověk. Hlas věčnosti.

Vzpomněl si. Bitva. Zemřel v bitvě?

Bylo ticho, přesto zaslechl odpověď.

„Kde tedy, když ne v bitvě?"

Ticho.

Vzpomněl si. Vzpomněl si na oči. Krásné modrozelené oči. Hluboké...

„Jak byly hluboké?"

Ticho?

„Jako věčnost? A kde je ta dívka od studánky?"

Vzpomněl si na její rty. Z koutku úst jí stékala kapička rubínové barvy...

„Ona tedy byla...?"

Vzpomněl si a věčnost ho pohltila. Kdo ví, zda byla to otázka?

„Ona byla..."

ilustrace Jana Žižková

Synové bronzového zvonu

Cyril Brom

...a o tisíc let dříve tu býval obydlený ostrov Lomea. Zachovaly se pověsti o tom, že jej pohltila voda – veliká potopa. Vládce ostrova, hrabě Goodwin, vzbudil prý Boží hněv a vlny za to smetly hraběte, jeho hrad i celý ostrov do mořských hlubin...

A. M. Kondratov, Vody a staletí, str. 156
vydalo nakladatelství Albatros v Praze, 1981

* * *

Náhle se rozezněl zvon.

Těžké údery bronzového srdce o vnější plášť rozechvěly vzduch a ten roznesl hluboké tóny po celém ostrově. Mohlo se zdát, že jak čas plyne, tóny se stejnoměrně střídají; první a druhý a zase první a druhý. přicházejí a odcházejí jako příliv a odliv, stále dokola, vznešeně a majestátně, udržujíce pravidelný, neměnný rytmus.

Ale nebyla to pravda.

Midsonův citlivý sluch okamžitě rozeznal drobné odchylky mezi jednotlivými údery – tak malé a takřka neznatelné – a přesto znamenající neskutečně mnoho. Vstal, zprvu rozrušen, neboť si myslel, že zvon již nikdy více nezazní, leč pak se uklidnil a zaposlouchal se do dunivého bití. Na krátkou chvíli ho zaplavil pocit stesku a ztráty; znovu si představil sám sebe, jak stojí ve zvonici, opojený blahem a štěstím, a střídavě přitahuje a pouští šestero provazů, natažených vzhůru – jakoby do nebe –, sahajících až k samotnému zvonu.

Nikdy se nedozvěděl, jak funguje jeho princip.

Ale poznal jeho moc – a poznal, z čeho pramení.

Proto zaplašil představu, v níž se znovu stal zvoníkem, a raději naslouchal, aby rozeznal v řeči zvonu jednotlivá slova. Tak, jak je rozeznával po tři léta – po celou tu dobu, co v klášteře zvonil.

* * *

Komturova návštěva hraběte rozladila, leč přesto se snažil, aby jeho tvář vyhlížela mile a slova zněla vlídně a přívětivě.

„Posaďte se, pane komture," pokynul mu rukou. Komtur Lomeus si podkasal suknici a posadil se za dubový stůl naproti hraběti. Novic Midson, který ho doprovázel, zůstal stát vedle dveří.

„Smím vědět, co vás na mou tvrz přivádí?"

„Bůh, hrabě Goodwine," pravil mnich, „což to není zřejmé? Kdo jiný by řídil mé kroky, nežli On sám? – Přišel jsem se přeptat na vaši dceru."

„Cether je v naprostém pořádku," ujistil ho hrabě.

„Ach, jaké štěstí," pravil komtur hlasem, který v sobě skrýval zvláštní, jakoby varovný podtón. „Víte, první měsíce jsou vždy nejtěžší. Z dětí rabů přežije jen každý třetí, čtvrtý novorozenec. A věřil byste, že někteří z mrtvých ani nejsou pokřtěni?"

„Proč mi to říkáte?" zeptal se Goodwin ostražitě. „Má dcera přece je pokřtěná. Nebo si snad už její křtiny, mistře komture, nepamatujete?"

„Ale ano, pamatuji," potřásl hlavou komtur a na jeho tváři se objevil zamyšlený výraz. „Dobře si pamatuji."

„Nemohli bychom tedy přejít k hlavnímu důvodu vaší návštěvy? Mám ještě nějaké neodkladné záležitosti a nerad bych –"

„Ach ano, jistě, jistě," zaraził jej komtur. „Chápu, že na mne nemáte příliš mnoho času – tak jako obvykle." Naklonil se nad stůl a snížil hlas, jako by se chystal vyzradit nějaké tajemství. „Ale vězte, že to, co vám přicházím sdělit, je velmi důležité, dokonce i pro vás. Nebo lépe řečeno – hlavně pro vás!"

„Pokud je to opravdu důležité, tak mluvte a neobtěžujte mě s křtinami mé dcery."

„Ach, jak milá poznámka. Ale budiž, už mluvím. – Jistě víte, že jižně od Southfieldu se v moři propadá dno. Voda tam zaplavuje pobřežní pastviny a pole. Za poslední rok bylo v samotném přístavu při bouřích strženo několik desítek stavení a po třikráte byly zničeny všechny lodě. Ostrov Lomea se pomalu potápí."

„Zatím jste mi neřekl nic nového."

„To teprve přijde," ujistil ho mnich. „Víte, dlouho jsem přemýšlel, jak tomu zabránit a jak uniknout z osidel moře. Leč nemohl jsem na nic přijít. Až včerejší noci mi Bůh seslal sen. Zjevil mi nový klášter a ústy andělů mi zvěstoval, že do něj má náš Řád přesídlit. Místo, kde má klášter stát, není na tomto ostrově, nýbrž na pobřeží v přístavním městě Hastingsu. Klášter má mít tři kaple a jednu baziliku, dvě rajské zahrady a třikrát větší cvičiště, než má ten současný. Za jeho zdi se má vejít více jak tři sta bratří. A víte, jak vysoká má být zvonice, do níž přemístíme náš bronzový zvon? Má se pnout až do výšky třiatřiceti metrů! Nejenom tedy chrámová loď má mít délku Kristova věku, ale dokonce i nejvyšší věž má symbolizovat našeho Vykupitele! – Leč je tu jedna potíž. Nemáme na stavbu kláštera dostatek prostředků."

Hrabě si prohrábl vousy.

„Je hezké," pravil po chvíli poněkud odtažitě, „že chcete zachránit ostrov zrovna tímto způsobem. Nicméně nechápu, jak jste dospěli k závěru, že nechám ten váš bohorovný klášter vystavět za své. Musíte přeci vědět, že vaše příjmy se *in natura* vyrovnají příjmům mým, jestli je dokonce nepřevýší!"

„Ale já jsem samozřejmě nemyslel na vaši hotovost," rozhodil mnich licoměrně paže a lehce se usmál. „Vždyť jsou tu přece peníze, které se mají přímo použít na záchranu ostrova."

„Máte snad na mysli sussexskou a kentskou sbírku, pořádanou ve prospěch stavby protipřílivových hrází u jižních břehů Lomea?"

„Samozřejmě. Teď, když známe odpověď na tu nejpalčivější otázku – jak zachovat učení našeho Řádu – není přece nutné žádné hráze stavět. Vlastně není vůbec třeba ostrov zachraňovat."

Hraběti zbělely rty. „Jestli jste myslel vážně to, co jste právě vyslovil, pak musím s lítostí poznamenat, že ten Boží sen zaslepil vaše oči bezbřehým sobectvím. Ta sbírka je určena na hráze, které mají ochránit tři tisíce lidí, a ne na stavbu kláštera pro pár stovek mnichů!"

Teď se zase rozhněval komtur. Prudce se napřímil, tvář náhle zbrunátnělou vztekem.

„Cožpak vám nic nedochází? Není vám snad jasné, že tak, jak Bůh před tisíci lety vyzdvihl ostrov z hlubin před zraky Římanů, tak jej chce zase potopit? A vy si myslíte, že jeho vůli dokážete zabránit nějakými hrázemi!? Vždyť je to rouhání! Ne já, ale vy jste sobecký! Sobecký proto, že chcete jako patron sbírky mrhat nadarmo prostředky, které byste mohl věnovat Řádu, aby mohl dál v bezpečí anglické pevniny šířit Kristovo učení!"

„Pokud Bůh dokáže potopit ostrov a chce, abyste z něj přesídlili," odvětil hrabě chladně, „pak pro vás zajisté také dokáže vystavět nový příbytek!"

„To odmítám! Jste šílený! Nevidíte pravdu!"

„Ať vidím či nevidím, *ne* je mé poslední slovo. V případě, že mi nechcete sdělit ještě něco dalšího, opusťte mé sídlo."

V místnosti zavládlo ticho. Komtur ztěžka oddychoval a hrabě Goodwin si ho měřil očima. Novic Midson se bezděčně nakláněl, aby lépe uslyšel, co přijde.

„Dobrá tedy," vztyčil se nakonec komtur Lomeus tak prudce, až převrátil dřevěnou židli, na níž seděl. „Odejdu. Vězte však, že spolu o té věci nemluvíme naposled. Sám si na mne vzpomenete, až Bůh na vaši hlavu sešle svůj hněv! – Midsone, pojď. Dveře tohoto domu jsou pro nás prozatím zavřené."

Zvon právě odbil prvních šest slov a vykřičník, který za nimi učinil, Midsona vytrhl ze vzpomínek.

LET HIM DIE – GALVANETH'S SON ENGELBERT!

Ta věta značila, že další obětí se stal Engelbert – starý mlynář s orlím nosem, prošedivělými vlasy a bradkou; věčně navlečený v šedém šatu, zabíleném od mouky.

Engelbert byl přítel.

Midsonův otec, než zemřel, mu prodával obilí, a Engelbert provdal za jeho nejstaršího syna Gilberta svou dceru Gundrun.

Co mohl Řádu udělat takový obyčejný starý mlynář? napadlo bývalého zvoníka. *Čím se tak zprotivil, že nechali zvon odbít jeho jméno?*

Ať to bylo cokoli, teď byl s Engelbertem konec. Nedožije se příštího rána. Nebylo mu už pomoci. Za ta léta, co Midson strávil v klášteře, se ani jednou nestalo, že by někdo unikl z tenat bronzového zvonu.

* * *

Midson se svému otci narodil až jako třetí syn. Byl poslán do kláštera, a tam mistr komtur rozhodl, že se stane zvoníkem. Navečer, druhý den po návštěvě hraběte, měla nastat Midsonova řádová zkouška. Nikdo ze zasvěcených nepochyboval o tom, že Midson rozumí řeči zvonu. Chtěli však také vědět, jestli jej dokáže přimět, aby mluvil.

Úkol na zkoušku vymyslel sám komtur a byl velmi prostý; zvon měl odbít šest slov:

LET HER DIE – EARL'S DAUGHTER CETHER!

Ať zemře – hraběcí dcera Cether!

Midson se podivil té zvláštní větě, leč nevzpouzel se. Chopil se lan a rozhoupal zvon.

A odbil větu bez jediné chyby.

Tentýž den se v tvrzi na opačné straně ostrova hraběcí dcera těžce roznemohla a než se druhého dne vyhouplo slunce nad obzor, byla mrtvá.

Při pohřbu bylo pošmourno, ze zatažené oblohy padaly drobné kapky deště. Těsně nad zemí se vznášel řídký opar. Z návrší bylo vidět na krátkou kamennou pláž, na niž moře útočilo příbojovými vlnami.

Komtur přistoupil k hraběti Goodwinovi.

„Věnoval bych vám svou soustrast," řekl soutrpně, „ale neudělám to, protože to, co vás potkalo, je trest Boží!"

„Mlčte, komture!" okřikl ho hrabě. „Mlčte alespoň teď."

„Doufám," pokračoval mnich hluše, „že je to pro vás dostatečné znamení. Snad ještě není pozdě na to, abyste převedl výtěžek sbírky na Lomeánský řád. Pokud

byste tak totiž neučinil, mohlo by stejné neštěstí, jaké postihlo vaši dceru, potkat i vašeho syna nebo vaši paní!"

V Goodwinovi překypěl vztek. Prudce se otočil, aby komtura vykázal ze svého panství, leč mnich již sám odcházel. Kráčel k Midsonovi, který čekal u palisády tvrze a celou scénu z povzdálí sledoval.

* * *

Zvon duněl a Midson přemítal.

Proč mi trvalo tak dlouho, než jsem klášter opustil? Bylo to mou láskou k Bohu?

Ne, odpověděl si vzápětí – *nebylo to mou láskou k Bohu. Bylo to mou láskou ke zvonu. Teprve ta strašlivá hrozba způsobila, že jsem prohlédl.*

Ale i teď stále váhal, jestli udělal správnou věc. Jestli přeci jen nebylo lepší zůstat. Jestli se nemohlo stát, že by ta hrozba pominula.

Žel, teď již není návratu. Večer se musím odebrat do Southfieldu a přeplavit se na nějaké bárce na Anglické pobřeží.

V tu chvíli nevěřícně vytřeštil oči.

Zvon právě dopěl druhou větu.

LET HIM DIE – RICHIELD'S SON GILBERT!

Gilbert byl jeho starší bratr. Ten, který se oženil s dcerou mlynáře Engelberta. Ten, na nějž se včerejšího dne převrátil dřevěný povoz. Ten, který nyní ležel s přeraženýma nohama a v horečkách ve vedlejší místnosti za plátěným závěsem.

Midson vztekle praštil pěstí do stolu a nakopl dřevěný džber, jenž s rachotem vletěl do dříví naskládaného vedle krbu. Rozběhl se přes světnici, rozhrnul závěs a stanul před bratrovou postelí. Chtěl ho vidět. Ještě jednou, naposledy, než zemře. Přistoupil blíž. Gilbert k němu pootočil hlavu.

„Je to... sen? Jestli ano, co to bylo... za... ránu?"

Midson najednou nevěděl, co říci. Pocítil, jak se mu bezděky svírá hrdlo.

„Slyším zvon...," mluvil dál Gilbert, „..ve snu byl také... zvon. Zvonil pro mne. – Zemřel jsem... Bylo to... krásné... Viděl jsem anděly... A ten zvon mluvil..."

Tenhle zvon také mluví, napadlo smutně Midsona. *Právě bije třetí větu.*

„Kde je – Gundrun? Proč tu... není?"

Pro kohopak dalšího je ta věta asi určena?

„Gundrun je ve mlýně," odpověděl Midson prázdně. „Se svým otcem, mlynářem."

„Zavolej ji. – Chtěl bych jí říct, jak ji... miluji."

„Ona to ví, bratře."

„Chtěl bych ji vidět... – Dojdeš... pro ni? Prosím?"

Ticho.

„Proč mlčíš...?" naléhal Gilbert. „Vždyť ty – ty brečíš! Stalo se něco?"

Pro mě je určena!!

Midson se pomalu, velice pomalu otočil. Náhle mu bylo všechno jasné. Všechno do sebe zapadlo, jako ozubená kolečka v soukolí.

ARE YOU SATISFIED NOW, RICHIELD'S SON MIDSON?

Nyní jsi spokojen, Richieldův syne Midsone?

To nebyla věta, která zabíjí. To byla obyčejná, výsměšná otázka. Byla to *vendeta*! Příbuzní uprchlého zvoníka měli zemřít ze msty.

Náhle zvon umlkl – a Midson si uvědomil, že nikdy nemůže utéct; ani do Anglie, ani kamkoli jinam. To proto, že komtur zná jeho jméno. Jméno, které, vysloveno zvonem, bude znamenat jeho smrt. Ať v té chvíli bude stát před klášterní zdí nebo na samotném konci světa.

Ale smrt – blesklo mu hlavou – *smrt bude v tomto okamžiku jenom vykoupením. Ne, já se nebojím smrti! Už nemám žádný důvod se jí bát! Udělal jsem dobře, že jsem klášter opustil!*

Před statkem se ozvaly kroky a vzápětí kdosi zabušil na dveře.

„Pusťte nás dovnitř!" zakřičel hlas za dveřmi.

„Ty jsi zavřel... na petlici?" podivil se Gilbert. „Tak to teď musíš jít otevřít... Možná už totiž přišla moje Gundrun."

Midson se zamyšleně otočil a vkročil zpět do světnice. Klepání ustalo. Místo něho se před stavením začal ozývat nezřetelný hovor.

Vtom na dveřích zaduněl rázný, tupý úder, jako by se je někdo pokoušel vyrazit. A vzápětí se ozval druhý – a jeho síla přerazila závlačku v petlici. Dveře se rozletěly dokořán a dovnitř vpadli čtyři mniši, oděni v bojovém – přes sebe jednolitou kroužkovou zbroj, pod koleny, lokty a u výhledu lemovanou pruhy kůže, s rukama zasunutýma v kožených rukavicích a s železným mečem zavěšeným nad pasem.

„Komtur Lomeus tě od včerejšího rána neviděl, bratře Midsone," sňal si jeden z nich s hlavy přilbu. „Chybíš mu."

Udělal jsem dobře, že jsem klášter opustil – ale špatně, že jsem se schoval zrovna tady.

Midson přiskočil ke stolu a převrátil ho směrem k mnichům. Lomeáni uskočili, dva z nich přitom vytasili meče. Midson se shýbl a zdvihl pohrabáč, ležící u krbu.

„Zradil jsi Řád, bratře!" vykřikl ten bez přilby. „Nedělej si to ještě těžší!"

„Já jsem nezradil Řád! Zradil jsem vrahy!" Midson vrhl pohrabáč po mnichovi, který stál nejblíže. Železná tyč zasáhla muže hranou do nánosníku a do drátěné kukly na skráni. Zasažený se zapotácel a to dalo Midsonovi dost času k tomu, aby se otočil a vpadl zpátky do místnosti, kde ležel Gilbert.

„Co... co se to... děje?"

Vzápětí vběhl do pokoje i jeden lomeán a vrhl se na Midsona, pokoušejícího se proskočit oknem ven na dvůr. Zvoník se na okamžik zarazil, a pak nakopl mnicha pod žebra a přirazil ho na stěnu, až kroužky ve zbroji zachřestily.

ZEM

Gilbert, který se na to díval s doširoka rozevřenýma očima, se vztyčil na loktech a vykřikl: „Nechte nás být!"

Další mnich, který se ocitl v komoře, napřáhl ruku s mečem a prudce ho sekl do krku. Zbraň opsala široký oblouk a rozťala Gilbertovi polovinu hrdla. Nemocný zachroptěl, u úst se mu objevilo několik krvavých bublin a z rozšklebené rány vytryskla krev. Jeho oči nabyly skelného lesku a jeho tělo se bez života zhroutilo do peřin.

Midson se mezitím protáhl oknem a pleskl sebou do bláta na dvoře. Slepice, kvokající poblíž, zděšeně zamávaly křídly a rozutekly se do stran.

„Běží ven!" zvolal jeden z mnichů. „Utíkejte někdo k výjezdové bráně, ta jediná není střežená!"

Midson se zvedl a vrhl se ke stodole. Vpadl do dřevěné budovy a proběhl mezi starým nářadím až ke kupě sena, kde sebral přehazovací vidle. Pak vyběhl ven na pole.

Tam již čekali další dva řádoví bratři. Oba tasili zbraň, jeden se postavil do střehu a druhý křikl na Midsona, aby zůstal stát.

Leč Midson nechtěl zůstat stát. V běhu provedl výpad na prvního mnicha, používaje vidle jako kopí, a protočil se kolem druhého. První mnich odrazil bodnutí a na okamžik se stáhl, čímž udělal místo svému spolubojovníkovi, který tak mohl zaútočit. Midson již neměl čas na úskok, a proto jen nastavil ráně svou zbraň. Ostrý meč, kovaný v londýnské kovárně a svěcený v klášteře lomeánů, udeřil do násady vidlí a přerazil ji. Síla té rány vyvedla zvoníka z rovnováhy; zapotácel se a pustil nepotřebnou zbraň.

Sáhl pro nůž, který měl zasunutý v pouzdře na stehně, ale už ho nestačil vytáhnout. První mnich k němu přiskočil a udeřil ho mečem naplocho přes hlavu.

Midsonovo vědomí zalila bílá záře, kterou vzápětí pohltila tma.

* * *

Ano, zvon zabíjel.

Stačilo jej pouze nechat vyříknout jméno, jež dostal člověk, který má zemřít, těsně po narození. A vlastně to ani nemusel být člověk. Mohlo to být zvíře, rostlina, věc – cokoliv.

Kdo ale ovládá všechna ta jména? Kdo ví, jak Bůh nazval vodu těsně poté, co ji stvořil? Kdo umí pojmenovat světlo nebo tmu?

Midson o tom dlouho přemýšlel. A dospěl k závěru, že jediný, kdo při rozdělování jmen vyšel naprázdno, byl právě Bůh. Neboť nebylo nikoho, kdo by byl přítomen Jeho zrodu. Neboť nebylo Jeho zrodu. On je věčný.

Všechna ta jména, co měl odbít zvon, Midsonovi sděloval komtur. A tak se stalo, že jednoho dne zemřel hraběcí syn a jeho matka. A Řád dostal od zoufalého hraběte výtěžek sbírky na stavbu protipřílivových hrází.

A tak se také stalo, že jiného dne byl zabit fojt hastingský a majitel hastingské loděnice. A Řád získal pozemky v přístavním městě, na nichž započala výstavba nového kláštera.

A když se navrátili řádoví bratři z dalekého východu, z bitvy o Antiochii, zvon den co den, bez ustání a bez odpočinku, odbíjel jména muslimských vůdců a pánů a ti padali při křižáckém obléhání Jeruzaléma, jako by je zasáhla sama ruka Boží.

A jednoho dne opět přišel k Midsonovi komtur Lomeus. Zvoník pozdravil zdvořilou úklonou a vyčkával příkazů. Místo nich však přišla otázka:

„Jak pokračuje tvůj žák, bratře Midsone?"

„Velmi dobře, mistře komture," odvětil zvoník. „Je již připraven podstoupit závěrečnou zkoušku."

„Výborně," pronesl komtur. „A co ty? Ty jsi také připraven podstoupit závěrečnou zkoušku?"

Zvoník se podivil té otázce. „Vždyť já již přece byl zkoušen! Příští neděli tomu budou na den tři roky!"

„Ale tenkrát to byla zkouška Řádu, bratře," odtušil komtur klidným hlasem. „To, co tě čeká nyní, je zkouška Boží."

„A co ode mne Bůh očekává?"

„Abys odbil následující větu: *Let him die, son of the bronze bell – Midson!*"

° ° °

Když se Midson probral, zjistil, že má ruce svázané za zády. Instinktivně se jimi pokusil zacloumat. Toho si všiml jeden mnich – starý, s obličejem rozrytým vráskami a s vousy a vlasy prokvetlými stříbrem. Přistoupil k němu, chytil ho za halenu a hrubě ho postavil na nohy.

„Nezkoušej přervat ty provazy!" křikl ostře, dívaje se Midsonovi přímo do tváře. „Nemá to cenu. Nám neutečeš!"

Bratr Vitus – bleskło Midsonovi hlavou – *nejstarší bojovník Řádu. Před čtrnácti dny se vrátil z Palestiny. Musí mít jistě radost, že ho komtur poslal s dalšími* – rozhlédl se – *s dalšími osmi bratry stíhat jednoho uprchlého zvoníka.*

„Tak tu nestůj jak pařez a hni sebou!" vrazil do něj mnich. Midson se zapotácel a upadl na kolena.

Když se začal zvedat, strčil do něj Vitus podruhé. Tentokrát Midson přepadl dopředu a sletěl obličejem do bláta.

„Neslyšel jsi?" zařval Vitus. „Máš sebou pohnout a ne se tu válet jak prase!"

Midson se vrávoravě postavil na nohy. Hlavou mu duněla tupá bolest.

„A abych nezapomněl," procedil starý lomeán, „pokud přece jen přerveš ty provazy a utečeš, tak až tě najdeme, nechám ti useknout půlku chodidla. Je ti to jasné?"

Midson se otočil a přejel Vita pohledem plným sžíravé nenávisti.

A v tutéž chvíli mu v obličeji přistála mnichova pěst. Vzápětí ho Vitus ještě udeřil předloktím do boku a podtrhl mu nohy – a o chvíli později se bývalý zvoník znovu válel na zemi. Palčivá bolest sevřela jeho tělo jako rozžhavené čelisti katovských kleští.

„Neodpověděl jsi mi, jestli je ti to jasné," poznamenal Vitus.

Midson se pomalu otočil na bok, vyprskávaje bahno a sliny. Pak se těžce zvedl a cosi zamumlal.

„Nějak jsem neslyšel," protáhl mezi rty Vitus.

„Rozhu-mím," zopakoval huhlavě Midson.

„To je dobře. – Tedy půjdeme."

Vitus pokynul dvěma mnichům a ti uchopili zvoníka v podpaží.

Společně vyšli. Po okraji pole, směrem k východnímu konci ostrova, k cestě, vedoucí k lomeánskému klášteru.

Devět nejlepších bojovníků – pomyslel si hořce zvoník – *devět nejlepších pro mne poslal komtur... to značí, jak moc mu záleží na tom, abych odbil tu proklatou větu! – Bože, jaké stvůře jsem to celá ta léta sloužil?!*

Náhle si uvědomil, že se ho začíná zmocňovat strach. Strach a hrůza, ledová jako krutá zimní vánice.

Těžce vzdychl, sklonil hlavu a začal se tiše modlit.

„Hospodine, slyš mou modlitbu, popřej sluchu mým..."

„Zmlkni!" přerušil ho jeden mnich.

„Cože? Proč?"

„Neptej se a zmlkni – rouhači."

Minuli několik skupinek ženců, mořících se v dozrálé pšenici, a lučinu, na níž se pásло stádo ovcí. Když ovčák uviděl přicházet procesí mnichů, otočil se k němu zády a předstíral, že hledí na opačný konec pastviny.

Za loukou vstoupili do jilmového háje a když se z něj dostali ven, ocitli se mezi kamenitými stráněmi, na nichž rostly dřišťály a zakrslé, pokroucené břízy.

Nakonec jim k uším dolehlo burácení příboje a oni došli až ke strmým útesům, do kterých narážely mořské vlny a rozbíjely se o ně v bělostnou tříšť. Midson se krátce zadíval nad moře, kde za pronikavého křičení kroužili rybáci.

Jak vám závidím, proletělo mu hlavou smutně. *Jenom si létáte a lovíte ryby, aniž by kdo znal vaše pravé jméno...*

Cesta se asi po půl míli oddálila od pobřeží. Stoupala nyní vzhůru, do táhlého kopce, na jehož úpatí rostla vinná réva.

Pak spatřili klášter. Nevysokou kamennou stavbu, která seděla na vršku kopce jako kvočna na vejcích.

Prošli kolem přilehlých zahrad a vystoupali po dlouhých kamenných schodech. Několikrát potkali řádové bratry a pokaždé se s nimi pozdravili kývnutím hlavy. Vyjma Midsona; ten nezdravil nikoho a nikdo nezdravil jej.

Když vstoupili do kláštera, oddělili se od jejich průvodu čtyři mniši a zmizeli v příšeří za ohybem chodby, vedoucí k bazilice.

Zbylí lomeáni provedli Midsona pod ambitem, do něhož padaly mezi sloupovím sluneční paprsky, a dovedli ho až k refektáři. Tam prodléval jeden novic, který za polohlasného úpění drhnul podlahu.

Vyšli z refektáře a stanuli v kapitulní síni.

Vitus se postavil vpravo od Midsona a pravil: „Zde budeš potrestán podle regule Řádu."

„Jistě," protáhl Midson.

Po chvíli ticha se dveře v protější stěně se zavrzáním otevřely a do místnosti vkročil komtur. Na sobě měl obřadní ornát, na hlavě černý biret a v ruce dlouhou zlatou berlu. Tvářil se vážně. A Midson si náhle uvědomil, že vypadá úplně stejně, jako při jejich posledním setkání.

* * *

„A co ode mne Bůh očekává?"

„Abys odbil následující větu: Let him die, son of the bronze bell – Midson!"

Zvoník to vyvedlo z míry tak, že nebyl schopen slova.

„Něco se ti nelíbí, bratře Midsone?" chtěl vědět komtur.

„Je to –" zvoník zaváhal, hledaje vhodná slova, „– je to zvláštní zkouška, mistře."

„Ano," přisvědčil mnich, „takové jsou ovšem všechny Jeho zkoušky. Jistě znáš, dejme tomu, příběh Abrahamův."

Midson přikývl. „Měl jít do země Mórija a tam na hoře, o níž mu Bůh pověděl, učinit zápalnou oběť. Místo beránka však měl zabít svého jediného syna."

„Tak," usmál se komtur, „jak vidíš, tvá zkouška je Abrahamově velmi podobná. Podrobíš se jí?"

Krátké zaváhání.

„Ano. – Ano, podrobím se."

„Jak smutné setkání," zasyčel komtur. „A jenom kvůli tomu, že ses nepodrobil zkoušce. Můžeš mi říct, proč jsi vlastně utekl?"

Ticho.

„Rmoutíš mou duši," promluvil komtur znovu. „A přidělávás mi problémy. Víš například, jakou práci nám dalo opětovné navázání všech šesti provazů? Nemyslel sis snad, že tím, že je uřežeš, nás zbavíš možnosti zvonit?"

Ticho.

Komtur se zhluboka nadechl. „Nu, nyní se tedy konečně zkoušce podrobíš."

„Ne!" vykřikl Midson.

„To nebyla otázka," zakroutil hlavou komtur. „To byl rozkaz. Ty se teď podrobíš zkoušce!"

„Ne, nepodrobím. Nemůžete mne nutit. Vy zastupujete pouze Řád a jak jste řekl, zkouška je věcí Boží."

Komtur vztekle stiskl zlatou berlu, až mu zbělely klouby na prstech.

„To odmítám! Jsi šílený! Půjdeš ke zvonu a necháš jej odbít to, co jsem ti přikázal!"

„Ne."

Mnich Vitus udělal dlouhý krok, napřáhl paži a udeřil Midsona přes tvář. Midson zavrávoral. Kožená rukavice přidala na jeho obličej další krvavé šrámy.

„Ne! Nepůjdu ke zvonu!"

Další rána.

„Už nikdy nepůjdu ke zvonu!"

Další rána – a ozval se křupavý zvuk, jako když se rozbije syrové vejce, a špička Midsonova nosu byla najednou směšně zalomená doprava.

Komtur pozvedl paži. „Vite! Nech ho!"

Mnich poslechl a vrátil se na své místo.

„Líbí se ti to, bratře?" přistoupil komtur blíž.

„Velmi," zabublal oslovený. „Asi jako váš ksicht."

„Ty zmetku!" vybuchl komtur. „Tobě to bití nestačilo?!"

„Můžete mě bít jak chcete! Ke zvonu mě stejně nedostanete."

„To se mýlíš! To se velice mýlíš!"

„Nemůžete mi nic udělat!"

„Můžeme!"

„Nemůžete!"

„Můžeme!"

„Nemůžete!"

Na chvíli všechno ztichlo.

Jen jakési kovové bubnování se nedalo přerušit; to jak krev, co stékala Midsonovi z nosu, přes rty a bradu, v drobných kapkách dopadala na kamenné dlaždice.

„Tak dobře," promluvil komtur nakonec; už zase klidný. „Uděláme to jinak. Pamatuješ se na hraběcí dceru Cether a hraběcího syna Williama? Vzpomínáš si, kdo přikázal odbít věty, které ty děti zabily?"

Midson neodpověděl.

„A odhadl bys, kdo přikázal novému zvoníkovi odbít věty, které zabily mlynáře Engelberta a tvého bratra Gilberta? A domyslel by sis, kdo mu teď, pokud nepůjdeš ke zvonu, poručí zabít..."

„Jen ať mě zabije!" vykřikl znenadání zvoník. „Jen ať si poslouží! Poručte mu to! Jsem připraven zemřít. Ale svou duši, až budu umírat, chci dát Bohu – nikoliv zvonu! K tomu mě nikdy nedonutíte!"

Komtur narovnal hlavu. „A domyslel by sis," zopakoval pomalu a dlouze, nedbaje Midsonových slov, „kdo mu přikáže zabít ne tebe, ale tvou matku? A kdo mu přikáže zabít vdovu po tvém bratrovi? A jejich syna? A Arehena, syna mlynáře Engelberta? A tvého přítele Grishama? A Richarda? Gisbourna? Ernesta? Johna? – To bys chtěl? Aby všichni tihle lidé kvůli tobě položili život?"

„To nemyslíte vážně!"

„To myslím naprosto vážně. Jen pomysli, proč zemřela hraběcí dcera Cether."

Ticho.

„Znám jména všech lidí na ostrově," pokračoval komtur ledově. „A nejenom jich. Znám jména lidí z poloviny Anglie – všech těch, co byli křtěni. Mohu nechat zabít, koho budu chtít."

„To byste neudělal."

„Udělal jsem to již mnohokrát!"

Midson těžce vzhlédl.

A pak se rozkřičel na mnichy, kteří stáli kolem.

„A vám to nevadí?! Vy to slyšíte a nic proti tomu neděláte?! Vždyť on drží váš život v dlani! Vždyť on drží životy všech v dlani!"

Nikdo se ani nepohnul.

„Cožpak se na to můžete dívat?! Cožpak tomu můžete pomáhat?! Jste šílení!"

„Ty sám jsi šílený!" tříkl komtur o zem berlou. „Oni jen slouží Bohu. Stejně jako já. A stejně jako ty kdysi! To Satan v posledních dnech zaslepil tvé oči. Nevidíš pravdu. Nevidíš, že ty sám mne nutíš, abych zabíjel. Kolik živých ještě bude muset padnout, než tě navrátím na správnou cestu?!"

Midson chvíli stál a nevěřícně civěl na zarudlou komturovu tvář. Pak přejel pohledem nehybné mnichy, a když shledal, že jsou s komturem naprosto svolní a že souhlasí s všemi těmi smyšlenkami a lžemi, tiše kývl.

„Ano. – Ano, podrobím se."

To řekl, když naposledy mluvil s komturem. A teď stál nahoře ve zvonici a hořce svého činu litoval.

Nejsem žádný Abraham – říkal si pro sebe. Nejsem a proto není důvod, aby mne Bůh ušetřil. Nejsem ničím důležitý. Já, obyčejný zvoník z ostrova Lomea. Vždyť kolik takových zvoníků už bylo?

Rukama hladil tělo zvonu. Loučil se. Přejížděl prsty po skrytých výbrusech a místech, kde byl kov zvonu kvůli vyladění odlehčen.

Dnes naposledy – promlouval k jeho bronzovému srdci – dnes naposledy uslyším tvůj zpěv. Uslyším LET HIM DIE – SON OF THE BRONZE BELL – MIDSON!

Najednou se jeho ruce zastavily. Narazily na jakési drobné výstupky, které dřív na zvonu nebyly. Chodil sem dost často na to, aby to věděl.

Sklonil hlavu níž a rozpoznal, že výstupky jsou ve skutečnosti drobnými literami. Literami, které dohromady dávají text.

TŘI ROKY PRYČ, JE ČAS PLATIT DAŇ, VYČKÁVÁM KREV.

JSEM HLADOVÁ SAŇ, CHCI DUŠI ZVONÍKA, A PAK ZAS DÁM ZPĚV.

A znovu.

TŘI ROKY PRYČ, JE ČAS PLATIT DAŇ...

Písmena obepínala celý zvon kolem dokola jako obruč.

Nelítostná a smrtící.

„Prosím, synu, vstup," pokynul Midsonovi komtur.

Těžké dřevěné dveře se s vrzáním a skřípěním otevřely. Zvoník vkročil dovnitř. Jeho nohy zvířily husté kotouče prachu a ty se pronesly skrz pásmo paprsků, spadajících do zvonice úzkým oknem.

Midson došel až do středu místnosti. Nad jeho hlavou, skryt v tmavých stínech, dřímal zvon.

„Bratře Midsone!" zavolal ode dveří komtur Lomeus.

„Co po mě ještě chcete?" otočil se zvoník vztekle.

„Něco ti připomenout. – Víš, že jméno člověka, který má zemřít, musí být takové jméno, které dostal těsně po narození? A víš, že to nemusí být ani jméno člověka? Může se jednat o rostlinu nebo o věc nebo – o cokoli. O cokoli, kromě Boha a zvonu..."

Mimo Boha a zvonu. Tedy i zvon nemá žádné jméno!

„Vím to," řekl Midson nahlas.

„Pak také zajisté víš, že *Lomeus* je pouze mé přízvisko, stejně jako *Lomeánský* je přízvisko tohoto řádu."

„Chcete mi tím snad něco naznačit?"

„Ano. – Že se nebudeš tato přízviska pokoušet odbít. Nepomůže ti to. Zvon bude na tvůj rozkaz hluchý. Jediné, co můžeš udělat, je odbít to, co jsem ti nakázal. Neexistuje žádná jiná možnost!"

Komtur se otočil k odchodu, ale zvoník ho zarazil.

„Mistře komture!"

„Ano?" ohlédl se mnich přes rameno.

„Moc vám děkuji za radu."

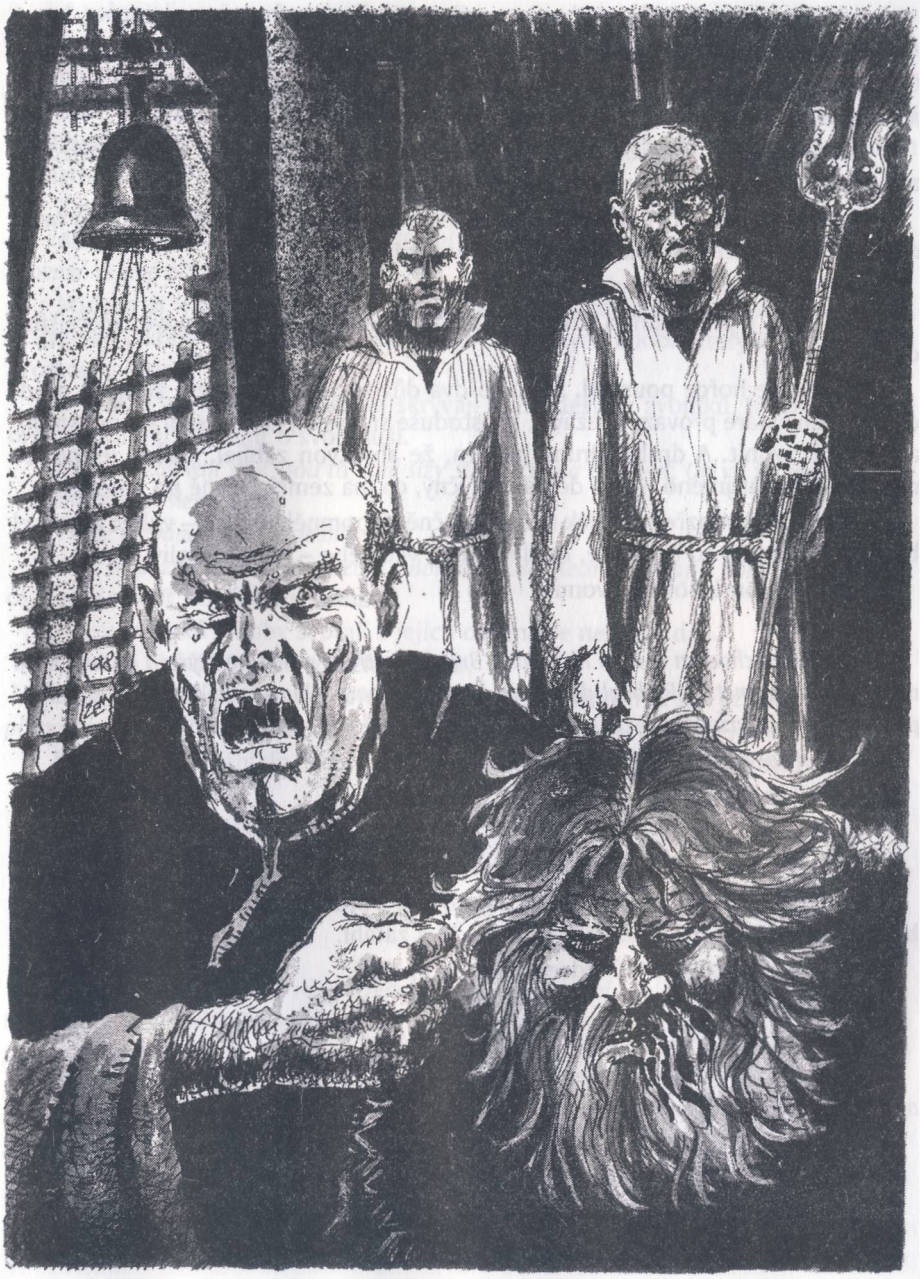
Komtur vztekle zasupěl a zapráskl za sebou dveře zvonice.

Midson osaměl.

TŘI ROKY PRYČ, JE ČAS PLATIT DAŇ, VYČKÁVÁM KREV.

JSEM HLADOVÁ SAŇ, CHCI DUŠI ZVONÍKA, A PAK ZAS DÁM ZPĚV.

Písmena obepínala zvon kolem dokola jako obruč.



Nelítostná a smrtící.

A Midson si náhle uvědomil, že od své řádové zkoušky nikdy neviděl bývalého zvoníka. On vlastně nikdy neviděl žádného zvoníka! V Řádu byl vždy jen jeden! Jeden zvoník a jeden jeho žák.

Jeden můj žák! – blesklo Midsonovi hlavou. A ten má mít příští týden závěrečnou zkoušku! A příští týden zároveň uplyne třetí rok od mojí zkoušky!

Co to má znamenat? Chce snad zvon pozřít mou duši? Chce ji snad pohltit, aby mohl další tři roky zabíjet ve jménu Páně? Ve jménu Páně komtura?

Se zvoníkem se zatočil svět.

Přistoupil k provazům a přejel po nich dlaněmi. Byly úplně nové, včerejšího dne navázané.

Midson se hořce pousmál. Mělo to dva důvody. První byl ten, že když předchozího dne staré provazy uřezával, prostoduše si myslel, že tím zabrání mnichům, aby mohli zvonit. A druhý. druhý byl ten, že aby zvon zabíjel, stačilo jej pouze nechat vyřknout jméno, které dostal dotyčný, co má zemřít, těsně po narození.

A dotyčný samozřejmě – jak mu uštěpačně připomněl komtur – vůbec nemusel být člověk. Mohlo to být zvíře, rostlina nebo věc nebo – nebo cokoliv.

Cokoliv kromě Boha a zvonu.

Jak prosté.

Vrhl se ke schodům – a po nich dolů. Bral je po třech a pak po čtyřech a dole skočil nejmíň ze dvou metrů. Přeběhl do středu zvonice a zvrátil hlavu vzhůru, až jeho pohled padl na srdce bronzového zvonu; srdce, které aby mohlo bít, muselo zabíjet.

Midson zařval, jak nejsilněji mohl.

A skočil ke dveřím.

Pryč!

Rychle pryč! – To byla jeho jediná myšlenka.

Kolem levého zápěstí si omotal dva provazy a pravou rukou uchopil lano, které bylo ze všech nejdelší. Zhluboka se nadechl a zatáhl.

Zvon se zhoupl a těžké srdce udeřilo do pláště.

Rychle pryč!

Pryč? Pryč – a nechat tu zvon? Ne, musím zpátky!

Otočil se a vyběhl zpět ke zvonu. Vytáhl nůž, co nosil v pouzdře na levé nohavici, a uřezal jím všech šest provazů.

Všech šest!

Znělo to úchvatně. Vražedně a úchvatně.

Majestátní tóny opustily zvoniční věž a rozlily se po okolí.

A pak, když uřezal ty provazy, konečně uprchl.

A pokoušel se sám sebe přesvědčit, že litery, co viděl na těle zvonu, se mu jen zdály. Pokoušel se o to do poslední chvíle, až dokud zvon neodbil jméno jeho bratra a jméno starého mlynáře.

Dunivý zvuk zaplavil městečko Northfield, tvrz hraběte Goodwina i jižní rybářský přístav. Přenesl se na širé moře a na hřbetech vln přeplul až k lidem z Hastingsu, kde se stavěl nový Lomeánský klášter.

Zatím z něj však stála jenom zvonice.

Ale teď – teď už všemu věří. Stojí pod bronzovým zvonem, střídavě tahá za šestero provazů a jeho oči zalévají slzy.

Midson si náhle uvědomil, že ty dunivé údery, co se slévají nad jeho hlavou, přicházejí jakoby ze samotné minulosti, z pradávných údobí, kterých se nedotýká prostor ani čas.

A někde v jejich hloubi že se skrývají hlasy desítek zvoníků, kteří pro krásu těch úderů museli přijít o svou duši.

Jeho oči zalévají slzy, jsou to však slzy štěstí. On na to přišel. On ví, že zemře. Ví, že vyzvání svou poslední větu.

Ví, že vyzvání úplně poslední větu.

A až ta dozní, jeho duše se setká s Bohem. Duše všech se setkají s Bohem. Všech těch, co musejí zemřít, aby ostatní nemuseli.

Hlasy zvoníků jakoby šeptají a jejich ozvěna se nese do dáli.

Ozvěna hlasů dětí bronzového zvonu.

Přemýšlí o pravdě. O pravdě pověsti, jež říká, že před tisícem let se u jižních břehů Anglie přímo před zraky Římanů vynořil z moře ostrov. A oni mu v tu chvíli dali jméno Lomea.

Když komtur vběhl do zvonice, oči rozšířené nekonečnou hrůzou, bylo již pozdě.

Midson skončil.

LET IT DIE – ROMANS' SON – ISLAND LOMEA!

Toho večera se nad ostrovem zavřelo moře.

* * *

...Mořské vlny po celý raný středověk útočily na nízké a ploché břehy ostrova. Bylo třeba zbudovat proti stále nenasytnějšímu nepříteli ochrannou hráz. Na stavbu byly vybrány peníze – ale místo hráze za ně vyrostla zvonice v přístavním městě Hastingsu. V roce 1099 přišla silná bouře, po níž ostrov zmizel z hladiny. Zvonice v Hastingsu však stojí dodnes.

Jak je tedy vidět, nebyl to boží hněv, nýbrž naopak zbožnost, co zahubilo nešťastný ostrov...

A. M. Kondratov, Vody a staletí, str. 157

ilustrace Karel Zeman

Cesta po dávném severu

(pokračování)

Pavel Houser

Podívejme se na chvíli blíže na pravěké dějiny severní Evropy.

Člověk by mohl snadno předpokládat, že drsná krása Severu souvisí s divokostí a krutostí celé země. Je to ale pravda jen částečně. Je pravda, že poloha Skandinávie dlouho víceméně znemožňovala jakékoliv osídlení. [7]

Teprve s koncem posledního glaciálu (poslední doba ledová se označuje jako Wurm) a příchodem neotermálního klimatu (cca 9000 př.n.l.) se spolu s ústupem ledovce vytvořily podmínky pro život člověka. V té době také oddělila stoupající hladina oceánu jižní okraj Skandinávie od Dánska.

V střední době kamenné, mezolitu, došlo poprvé k soustředění populace na mořských březích. Nálezy známe z této doby z provincie Finmark a dalších oblastí po celé délce norského pobřeží. [8]

Pozůstatky předneolitického způsobu života se udržovaly ve Skandinávii velice dlouho vzhledem k panujícím přírodním podmínkám, které nebyly zemědělství příznivě nakloněny. Severní hranice obdělávané půdy závisela silně na okamžitých výkyvech klimatu. [9]

Přijímání nových technologií se zřejmě v nejstarším období dálo převážně migracemi obyvatelstva. Předpokládá se, že jižní Skandinávii zasáhl několikrát proud vycházející původně až z oblasti Středomoří. Tito příchozí patřili snad k oby-

vatelstvu iberskému, které obývalo rozsáhlé oblasti západního Středomoří a bylo později asimilováno zejména Kelty. Iberské kmeny nepatřily ještě k indoevropské jazykové skupině a jsou označováni jako mediteránci. Šíření iberských kmenů je obvykle ztotožňováno s na sever se šířícím zvykem budovat monumentální kamenné stavby, tzv. megality. [10]

Budování megalitů bylo i v celé jižní Skandinávii a Dánsku soustředěno zejména na pobřeží, oblasti dále na sever zůstaly mimo vliv této kultury. Srovnáme-li nicméně megalitické památky ze Středomoří, Bretaně a Britských ostrovů s těmi skandinávskými a dánskými, je zřetelný celkově zaostalejší ráz severní Evropy, která nemůže svými megality soupeřit se Stonehenge, Carnacem nebo Maltou, kde se zřejmě celá kultura zrodila a zanechala po sobě úžasné skalní svatyně.

Nicméně některé základní prvky megalitické civilizace jsou patrné i v severní Evropě. Je to zejména zarážející nepoměr mezi vyspělostí technologie (keramika je pimitivní a často není vůbec zdobena v kontrastu opět zejména s oblastí Střední Evropy) a bohatými památkami svědčícími o „posedlosti náboženstvím" a jeho realizací právě stavbou megalitů. Ta byla jistě velice náročná, a proto se často u iberských kolnistů předpokládá vyšší forma společenské organizace (snad teokracie). Ke skandinávským megalitům (datování do 3. tisíciletí př. n.l.) patří hroby většího množství lidí označované bludnými balvany a osaměle vztyčené kameny (banta) z jihošvédských ostrovů Bjôko a Oland.

Teď dost dlouho dobu skandinávských dějin vynecháme. Přeskočíme závěr eneolitu [11] a i další období. Stačí jen říct, že v době bronzové stavba megalitických staveb postupně ustala (tak jako v celé Evropě vyjma Sardinie) a do severní Evropy se postupně v jejím průběhu dostaly germánské kmeny, které potom vytvořily celou mytologii, o které je zde řeč.

Nejstarší skalní kresby v Upplandu ukazují počátky mořeplavectví, výjevy z námořních bitev i stylizované kresby bohů slunce a války (v době neolitu byly obvyklejší spíše ženské kulty).

Z mladší doby bronzové je opět známá řada skalních kreseb a bronzová industrie, z níž jsou zajímavé lité hudební nástroje, tzv. lury. Mrtví jsou pohřbíváni v dubových rakvích pod mohylami.

Technologie železa byla přejata až asi kolem roku 500 př.n.l. Stejně jako v ostatní Evropě, i zde se s počátkem doby železné opět zhoršily přírodní podmínky, přibylo válek a násilí (viz spojení železa s bohy války a zmaru v mytologii většiny evropských národů).

Výsledkem této situace na jihu Skandinávie, v Dánsku a severním Německu se stalo stěhování germánských kmenů ze své „původní" pravlasti, které se následně podílelo i na pádu říše římské.

Vlastní germánské osídlení severní Evropy bude víceméně stranou zájmu této práce. Jedna z potíží, které by při tom nutně vyvstaly, je ta, že není přesně známo,

co ze zpráv antických autorů o germánských kmenech u Dunaje a Rýna lze vztáhnout i na Jutský poloostrov a Skandinávii. [12]

Politické dějiny případných zdejších království, o nichž se neví vůbec nic, nejsou známy, nikdo nezná ani jména jejich vládců, a pokud se o zdejších kmenech něco ví, pak jen v tom případě, že při svých migracích zasáhly do dějin antického světa. Při dělení germánských kmenů na západní, východní a severní, nejsou ti severní zpravidla už dále nijak specifikováni.

Ve 2. století bylo pod vlivem latinky vytvořeno germánské písmo – futhark. Nápisy v něm, obvykle označované jako runy, se nalézají hlavně na hrobech, kterým se ve Skandinávii říká bantastuary. A právě na hrobě na Tunském kameni v Norsku zakončíme prozatím naší krátkou cestu po dějinách severní Evropy.

Na tomto kameni totiž nalézáme nejstarší aliterační báseň (historie a poezie mýtu se tedy konečně zase setkávají). Zní [13]:

Ek Wiwar after	Já Wiwar
Woduride	po Woduridovi
witada halaiban	válečném druhu
Worahto runor.	vyryl jsem runy.

* * *

Na stručném přehledu nejstarších dějin severní Evropy je myslím vidět mnoho zajímavostí.

Dodal bych ale ještě několik dalších věcí. Předně, drsnost země se víceméně týká jenom vnitrozemí. V norském Trondheimu, který leží až téměř na polárním kruhu, je v zimě vyšší průměrná teplota než v Praze, alespoň to tvrdí všechny turistické průvodce. Zápas lidí s přírodou, charakterizovaný severní hranicí obdělávané půdy ve Skandinávii a obděláváním bažin v Dánsku, je jenom jednou stránou mince.

Zemi obrů, Jotunheim, měli Skandinávci ve svém těsném sousedství, sami nicméně obvykle žili v mnohem mírnějším prostředí na pobřeží. Už zde můžeme spatřit určitý příbuzný rys se starověkou Heladou, a to je role, kterou hraje v životě lidí moře. Co se týče megalitické civilizace, která ve Skandinávii i Dánsku předcházela germánskému osídlení, je její vztah k moři ještě patrnější.

Druhá podobnost vyplyne na povrch, uvědomíme-li si, že ani Řekové nejsou rozhodně původními obyvateli Egeidy. Indoevropské kmeny sem přišly teprve kolem roku 2000 př. n.l. [14] Padla už zmínka o tom, že v období budovatelů megalitů docházelo po pobřeží k rozsáhlým migracím mediteránního obyvatelstva. Podobný původ měli zřejmě i obyvatelé egejské oblasti v době příchodu prvních řeckých kmenů. [15] Původní obyvatelé při tom stáli kulturně mnohem výše než nově příchozí.

Jsem nyní na rozpacích, jestli se vůbec vznik mytologie nedá přičíst, alespoň z podstatné části, kontaktu s nějakou vyšší civilizací a následnou reflexí této

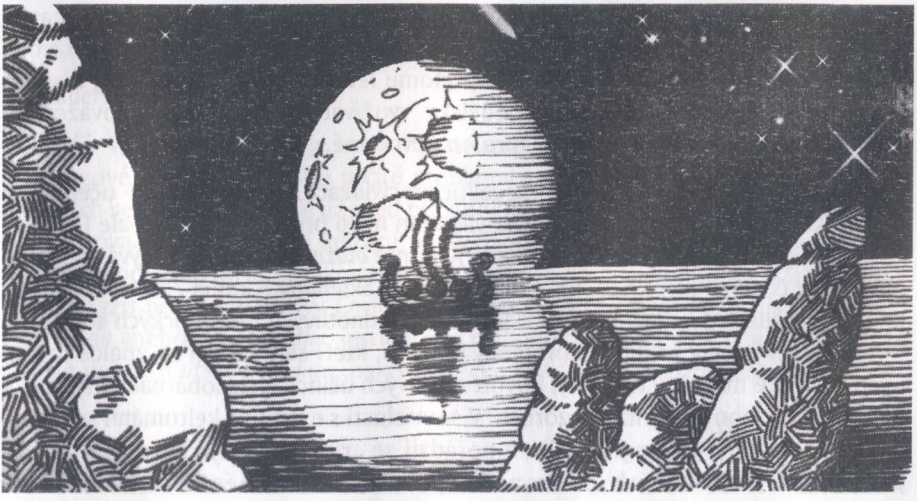
skutečnosti. Vzpomeňme si třeba na árijské kmeny vstupující do Indie, na Hebrejce kočující mezi Egyptem, Babylónií a Kánaánem, uvědomme si, že i Sumerové přišli před vznikem své mytologie do prostředí rozvinuté kulury El-Obejdu. A také bych upozornil na skutečnost, že v Číně, kde civilizaci vytvořilo původní obyvatelstvo, žádná mytologie kromě umělé neexistovala.

Myslím si, že tato možnost, jakkoliv neprokázaná, rozhodně stojí za pozornost. Kdybychom chtěli mluvit v tuto chvíli o díle J. R. R. Tolkiena, napadne nás asi určitá analogie v příchodu lidí v prvním věku do Beleriandu či v příchodu elfů do Valinoru.

Vrátím se teď ke spojení mýtů s mořem. Co vlastně toto spojení představuje? A je vůbec podstatné? Zdá se mi, že ano, přinejmenším pro nás suchozemce má jistou přitažlivost. Kromě toho je ovšem mýtus především příběhem. Jestli je celý lidský život připodobňován často k cestě, není přirozené, že nejjasnějším vyjádřením příběhu je právě putování prostorem i časem? A proč ne právě po moři?

Kromě toho, moře je určitě jistým zdrojem očarování (nebo okouzlení, abychom použili výrazu více korespondujícího s Eddou, konkrétně s Okouzlením krále Gylfa) a kde jinde, když ne v šumění vod, se dosud uchovává ozvěna hudby Ainur? Jenom si vzpomeňme, všechno to v Silmarillionu je. Ostatně, i většina působivých mýtů starého Egypta či Mezopotámie a Mexika v sobě alespoň v určité míře tuto fascinaci mořem obsahuje rovněž (dle mého názoru).

A nezapomínejme na Poslední loď. Je to Tolkienova báseň o dívce, která se dívá za odplouvající elfí lodí. Faerie se ukrývá mimo viditelný svět a ten šedne. Podívejme se kolem sebe. Možná, že třeba někde za mořem elfové ještě žijí. Ale svět se zakulatil a přímá cesta je nám již uzavřena.



Co se týče moře, jako zajímavá perlička mě napadá opačný pohled na moře jako na cosi ukrývající. To může vést až k postojům, které vyjádřil H. P. Lovecraft konstrukcí mýtu Cthulhu, Wyndham ve *Vetřelcích z hlubin* a sem se dají klidně zařadit i všechny příběhy o zlých obřích chobotnicích.

Moře je tak na jedné straně zdrojem okouzlení, ale na druhé straně i strachu. Možná, že oba tyto pocity patří tak nějak k sobě a první bez druhého nemůže existovat (strach bez okouzlení naproti tomu existovat samozřejmě může).

Poznámky a odkazy:

[7]: Nejsou zatím známy žádné důkazy o lidské přítomnosti ve Skandinávii v období žádného z interglaciálů, a v dobách ledových byla celá oblast zaledněna. První lidé se ve Skandinávii tedy objevují až s příchodem neotermálního klimatu, po skončení glaciálu Wurm. Kdyby se někdo náhodou zajímal o periodizaci klimatu ve čtvrtohorách, ať si přečte *Dějiny pravěku a starověku* (1. díl) nebo Clarkovu *Prehistorii světa*.

[8]: Michael Crichton v *Pojídačích mrtvých* vkládá arabskému cestovateli Ahmadu ibn Fadlánovi do úst dokonce přítomnost nějaké nelidské rasy žijící ve vnitrozemí a sám rozvíjí pak úvahy o tom, zdali se nemohlo jednat o poslední přežívající neandrtálce. Bohužel mi není jasné, nakolik je rukopis vydávaný za zprávu arabského cestovatele (který reálně existoval a mezi Vikingy opravdu pobýval) Crichtonova fikce. Nicméně o přítomnosti neandrtálců ve Skandinávii chybí jakékoliv seriózní informace.

[9]: Ve starší době bronzové dosáhla dokonce na linii dosaženou znovu až ve středověku. S klimatickou změnou mezi starší a střední dobou bronzovou nastal znatelný úpadek, obdobný zániku únětické kultury ve Střední Evropě. Zajímavostí je, že relativní přelidnění země kolem přelomu letopočtu vyvolalo takový hlad po půdě, že došlo i k pokusům zemědělsky využívat mnohé oblasti považované dodnes z hlediska obilnářství za naprosto nevhodné.

[10]: Co se týče speciálně megalitické civilizace, v souhrnných učebnicích o pravěké Evropě jim je zpravidla věnováno jen málo prostoru. Existuje ale Dostálova kniha *Tajemné megality*, Helšusovo dílo *Kamenné otazníky*, které se zabývá speciálně megality v českých zemích, a poměrně podrobná Sklenářova kniha *Ztracená minulost*, kde je i zavedena systematizace českých názvů jednotlivých megalitických staveb.

Bohužel je celý problém zprofanován lidmi, kteří se vydávají za znalce tajemných sil, které megality ukrývaly, hovoří o léčivých účincích, zásobárnách psychické energie a podobných fantasmagoriích. V souvislosti s existující keltománií se megalitické památníky připisují Keltům a pořádají se „rituální" vztyčování menhirů za přítomnosti hromadných sdělovacích prostředků. Nicméně megality přece

nemůžou za to, že padly za oběť spekulacím příznivců archeoastronautiky a lidem, kteří se vydávají za mystiky a duchovní učitele.

[11]: K pozdně eneolitickým invazním komplexům patřila v západní Evropě zejména kultura zvoncových pohárů. Pohyb nositelů kultury šňůrové keramiky se zase spojuje s migracemi indoevropských kmenů z východní Evropy. Zajímavé na tomto období je, že prakticky celá Evropa patřila na jeho konci k pouhým třem velkým kulturním celkům. Viz. např. *Dějiny pravěku a starověku 1.*, *Dějiny pravěké Evropy*, *Od pěstního klínu k Přemyslově radlici* (Sklenář), *Prehistorie světa* (Clarke) a další.

[12]: Je jasné, že mnohé civilizační vymoženosti, převzaté Germány v době římské (1.-4. století našeho letopočtu) z vyspělejšího prostředí keltského nebo přímo z antického světa, severní Evropu ponechaly víceméně nedotčenou (konkrétně se snad jedná o hrnčířský kruh a rotační mlýnek na obilí). Kdo se zajímá o germánské dějiny, ať si přečte od Schletteho *Germány mezi Thorsbergem a Ravenou*.

[13]: Aliterace je speciálně charakteristická pro severní a anglosaskou oblast, v naší staré poezii nebyl zatím její výskyt prokázán. Typy severské aliterace se v zásadě lišily podle typu verše. V Eddě lze rozlišit tři typy verše, lišící se vzájemně svou strukturou: fornyrdislag, ljódahátr a málahátr. Jiná je aliterace anglosaská, kterou je psán Beowulf a kterou později používal rovněž J. R. R. Tolkien (v Útěku Noldoli z Valinoru, eseji o Istari a dalších básních).

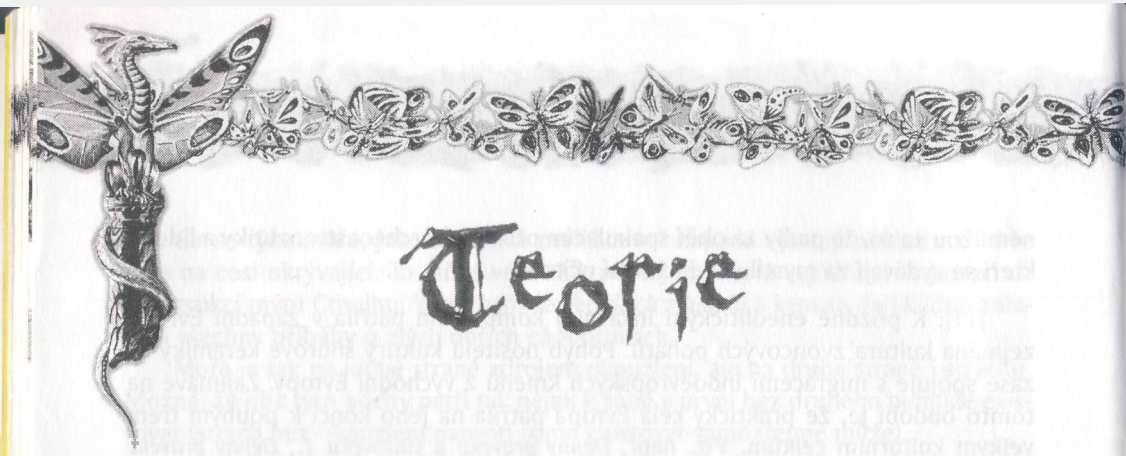
Aliterace plnila i jakési mystické poslání. Královské rody měly údajně ve zvyku používat taková „křestní" jména, která by aliterovala, aliterují i jména bohů a jim odpovídajících sídel (Baldr – Breideblik, Freyja – Fólkvang...). Toto vše podle doslovu Emila Waltera k Mladší Eddě.

[14]: Ke stěhování indoevropských kmenů z jejich pravlasti mezi řekami Volhou, Dněprem a Uralem docházelo od pozdního eneolitu, v už zmíněném období invazních komplexů.

[15]: V řecké mytologii je toto obyvatelstvo označováno jako Kárové, Lelegové a Pelasgové, i když i zde jsou určité problémy se zařazením a identifikací Lúvijců, o kterých se předpokládá, že už před příchodem řeckých kmenů z nitra Balkánského poloostrova zničily původní kulturu na Kykladských ostrovech. Koho toto zajímá, mohu ho odkázat na Bartoňkovy knihy *Odysseové na mořích historie*, *Zlaté Mykény* a *Zlatá Egeis* nebo na Olivovy *Civilizace starověkého Středomoří*. Pokud jste v dětství četli *Iliadu* anebo *Černé koráby*, jestliže jste byli okouzleni knihami typu *Příběhy Řeka Melikla* nebo *Tři útěky z Korintu*, pak se k řecké mytologii i historii zase vraťte.

dokončení příště

ilustrace David Spáčil



Buď zdráva, vítězná bitvo!

(2. část)

Jacek Brzeziński, Andrzej Miszkurka

HODINA NULA

Zvonek u dveří. Jsou to první hráči. Se spokojeným úsměvem ve tváři pokládáš bestiář vedle opěradla křesla. Tvá mladší sestra je pouští dovnitř. Při pohledu na ně se ti dělá špatně. Banda poseroutků. Téměř intuitivně cítíš sebejistotu těch nafoukanců. Vy ..., já vám dneska ukážu, myslíš si. „Ahoj kluci, sedněte si, na dnešek jsem připravil něco speciálního," říkáš a pouštíš se do práce.

„Slunce se pomalu ukrývá za obzorem. Stíny stromů se stále prodlužují. Cesta, kterou se už od rána ubíráte, je méně a méně vidět. Je čas se utábořit. Jízda potmě je velmi nebezpečná. Kůň si může zlomit nohu, nebo se může stát něco ještě horšího – noc je časem zubatých ghúlů. Víte, co se stane, když nerozděláte oheň? Nějaký přijde a zmydlí vás tak, že se neposbíráte."

„Dobře, dobře, tak už nech těch řečí. Což takhle nějaké setkání, co?"

„Já vám dám setkání," myslíš si. Říkáš ovšem něco zcela jiného:

„Nechte toho. Raději mi řekněte, jak strávíte noc."

„Jdu spát."

„Já taky. V tomhle lese žije tak nanejvýš nějaký skřet. Vždyť jsem četl příručku..."

Rafalek, který hraje barbara, si povzdechl: „No, tak to budu asi muset zůstat na stráži já. Trocha zkušenosti se bude hodit."

„Dobrá, pánové. Zvolna usínáte. Mlhou k vám pronikají zvuky lesa, někde z dálky se ozývá houkání sovy, kterému po chvíli odpovídá vytí vlka, pátrajícího po kořisti.

Drahý Yosso, teď se budeme věnovat tobě. Během několika prvních hodin tvé hlídky se nic zvláštního neděje. Dloubáš se v nose, čas od času obejdeš tábořiště a pátráš po možném ohrožení. A najednou... někde za tebou se ozve zapraskání zlomené větvičky. Bezděčně se obracíš, tvoje svaly se napínají jako pružiny. Z toho, co spatříš, se ti tají dech. Zpoza stromů a keřů se vynořují goblini ne větší než dvanáctiletý chlapec. Jejich krvavě červené lesknoucí se oči na tebe nenávistně hledí."

„Kolik jich je? Osm? Ále...jsou to mrňousové, ani nebudu budit Artmara (Promiňte, ale já jsem tam nebyl – pozn. Artmara) *s Arthurem. Zůstane mi víc bodů zkušenosti. Popadnu sekeru a zaútočím. Hodil jsem si 15. Jeho číslo zbroje je 6 – trefil jsem se!"*

„Ostří tvé sekery o vlas minulo tělo malého tvora. Nemá žádnou zbroj..."

„Jak to, že jsem minul? Podívej se do bestiáře! Všichni goblini mají číslo zbroje 6!"

„Tenhle zjevně ne," odpovídáš s kamenným výrazem a dodáš: „Tvůj nepřítel udeří rychle jako útočící had." Hodíš kostkami a padne 11. Na Yossově tváři postřehneš triumfální úsměv:

„Moje číslo zbroje je DESET!!! Víš, co mi můžeš?"

„To vím. Nepřítelova dýka prorazí zbroj a skončí v tvém břichu."

Rafalek nevěřícně těká pohledem z tebe na svůj deník postavy a zpět. „Ale... přece..."

„Ticho!" voláš se zápalem. „Tvoje vnitřnosti vypadávají dírou v břiše. Nejdřív střeva. Ve vzduchu se vznáší zápach krve. Tvojí krve!!! Co děláš? Stojíš a díváš se, jak tvůj žaludek následuje střeva? Cha, cha, cha!!"

Okolo se rozléhají vyděšené hlasy spoluhráčů: „A co my? Budíme se a útočíme na gobliny! Je tady přece rámus! Zvuky bitvy a Yossův jekot! A vůbec!!!"

„Samozřejmě, že se budíte. První osoba, kterou spatříte, je svatý Petr. Monotónním hlasem opakuje: 'Neměli jste podceňovat mrňousky, neměli jste...'"

Pánové, možná jsme se trochu ukvapili...mělo to být trochu jinak:

Okolo se rozléhají vyděšené hlasy spoluhráčů: „A co my? Budíme se a útočíme na gobliny! Je tady přece rámus! Zvuky bitvy a Yossův jekot! A vůbec!!!"

„Skutečně, Yossův řev by probudil i mrtvolu. Probuzení z hlubokého spánku vám ale zabere trochu času. Určitě alespoň dvě kola, takže váš přítel si ještě chvíli musí poradit sám..."

„Dobrá," ozve se Rafal hlasem tvrďáka, který jako by vypadl z filmu „Osamělý vlk McQuade" s Chuckem Norrisem v hlavní roli. „Chceš nás vyřídit, ale to se ti nepovede. Levou rukou držím vypadávající vnitřnosti a pravou dělám z těch mrňousů sekanou." A *nervózně háže kostkou. „Vidíš, mám 19! Tentokrát jsem se určitě trefil!!!"*

Ale, ale, starouši, nejspíš sis z výše napsaných řádků nevzal žádné poučení. Zřekl ses náhodných setkání – to ti chválíme. Připravil jsi nestandardní protivníky – OK. Jenže co celý ten zbytek, ty vnitřnosti? Styď se! Příprava před hrou je jen polovina úspěchu – je také třeba vědět, co během ní dělat. A co dělat? Tak tedy...

PŘEDSTAVOVÁNÍ NEPŘÁTEL. Při uvádění nepřítele do hry se pokud možno co nejvíce vyhýbej nazývání věcí jménem. Neříkej *„ze křoví vyskakují čtyři skřeti"*, ale popiš vzhled a chování tvorů. Tímto způsobem dosáhneš lepšího účinku. Nejistota, pokud jde o nepřítele, se kterým mají hrdinové co do činění, vnese do boje více vzrušení.

POPIS BOJE. Abys z bitky udělal něco víc, než jen opakované hody kostkou, musíš se při jejím představení víc namáhat. Zapomeň na formulace ve stylu *„zranil jsem tě za 8 životů"*, *„hodil jsem 18"*, *„trefil jsem se"*. Dobře převyprávěné střetnutí musí být plné barvitých popisů (i když si někteří myslí, že „krve a spermatu").

Více detailů zpomalí průběh potyčky. To tě ale nemusí znepokojovat. Reakce hráčů ti vynahradí námahu, kterou jsi do přípravy vložil. Samozřejmě se tak nedá popisovat střetnutí, kterého se účastní příliš mnoho válečníků – rychle by ses utopil v nadbytku maličkostí nebo by ti došly nápady. Raději se snaž, aby se kvantita změnila v kvalitu.

Konečný úspěch nezáleží jen na tobě. Musíš hráče přinutit ke spolupráci. I oni se musí vzdát jazyka, používáného při popisu mechaniky hry. Jak to udělat? Odpověď je poměrně prostá. Je třeba poskytnout jim k tomu nějaký podnět. Popíše-li některý z nich dobře své jednání (například jak zasadí úder nebo vyvolá kouzlo), zvedni pravděpodobnost zásahu, nebo, v případě kouzla, zesil jeho účinek.

Budeš-li popisovat střetnutí tak dobře, že zaujmeš hráče už jen samotným jeho obrazem, můžeš vynechat pravidly předepsané měření času a vzdálenosti, které se týkají jednání hrdinů. Počítá se především konečný efekt a jemu musíš všechno podřídit.

dokončení příště

přeložila Zuzana Hanešková
ilustrace Filip Bečvář

autor: **Filip Bečvář**

autor: **Radek Bednář**

Dračí jablko

Markéta „Elbí“ Kosinová

Text psaný kurzívou je určen pro hráče, zbytek pro PJ.
Vysvětlivky k popisu místností: N: naslouchání, S: stopy. P: příšery

Kraj: Malá provincie Littland, spadá pod království Vamarské.

Uzavřený kraj mezi horami se sídelním městem – či spíše citadelou – Arowe. Na vysočině jsou kromě Arowe už jenom dvě vesnice – Tesina a Niseta. Od zbylé části poloostrova je tento oddělen Průrvou (šíře asi 100 sáhů), přes kterou vede po celé délce 7 mostů. Je to jediné spojení s druhou částí poloostrova, kde jsou vesnice Ankel a Fondera.

Všude v zemi je veliká žízeň, za vodu jsou lidé schopni všeho (ale jen za vodu, vína a ostatních lihovin je dostatek), nefungují zde žádná vodní kouzla, nelze vytvářet elementály. Nikde také není možné rozdělat oheň, nefunguje kouzlo Oheň ani jiná ohnivá kouzla (ani třeba ohnivá hlína).

Arowe: Město vybudované na dně obrovského kráteru asi před 500 lety. Díky tomuto přírodnímu jevu je vystavěno dost ... neprakticky a co se obrany týká i nefunkčně. Citadela je obehnána dvacetisáhovými hradbami s jedinou bránou, kterou dnem i nocí hlídá dvojčlenná stráž průměrně ozbrojených obrů. Za branou

je asi třísáhový ochoz, z něhož do srdce citadely vede asi deset čtyřicetisáhových žebříků. Město samo je v téhle hloubce vycentrováno do kruhových ulic kolem věže – sídla správce.

Správce Arowe dal na dveře všech hostinců (a na všechna veřejná místa taktéž) vylepit ceduli:

> *Všem obyvatelům města i průchozím na vědomí dávám, že tomu, kdo zajistí vodu pro naše město a obě vesnice vyplatím 2 500 zlaťáků, za navrácení vody do studní a řek dám 5 000 zlatých, stejně tak jako za vrácení ohně do našich krbů, dále za každého zabitého zlobra vyplatím 100 zlaťáků (předložíte-li jeho jazyk), za vyčištění dolu 1000 zlatých a za každého živého muže z Tesiny dám 50 zlatých.*

Správcovou pravou rukou je mág Mesurés, se kterým budou hráči jednat, pokud se budou dožadovat slyšení u správce. Pod městem je rozsáhlý labyrint podzemních chodeb včetně evakuačních tunelů.

Okruhy poskytovaných informací:

I) Na druhé půlce (za Průrvou) poloostrova se ztratila všechna voda z řek, studní. Lidé se odtamtud stěhují, protože je hrozné sucho a nic neroste (tzn. holé pláně, poušť), trvá to asi 2 měsíce. Nedostatek vody se rozlézá jako epidemie a v Arowe už také docházejí poslední zásoby vody. Oheň v Arowe nejde rovněž rozdělat.

II) Přes Průrvu vede 7 mostů, ale zrovna včera prý uprchlíci přinesli informaci, že dva mosty jsou již zbořené a pokračuje to dál (dokonale zbořené a neopravitelné).

III) Mosty boří nějaká příšera, kterou oni neviděli, ale ta skupinka uprchlíků, co tudy před pár dny prošla, prý ano. Neznají důvod, proč příšera mosty boří, ani kdy zničí další (jestli vůbec).

IV) Vyhladovělé a poloprázdné vesnice vybíjí skupiny zvláštních vysokých příšer (poloobři).

V) Z Tesiny se ztrácí dospělí silní muži, už jich zmizelo asi 50 a nikdo neví kam. Jsou tam jen ženy, děti, starci, pár mužů.

VI) V lese za Tesinou jsou vidět různé divné věci, jako světla a blesky. V dávných dobách tam prý rejdili zlí duchové (drak), ale už dlouhou dobu tam byl klid, až teď se zase objevují zvláštní úkazy.

VII) Na jediném místě za Průrvou je asi voda – je to kolem sídla alchymisty, který dříve prodával lektvary a jiné výrobky, ale teď asi odjel (ale nikdo jej odjíždět neviděl). Obyvatelé vesnic a Arowe se tam vydali v malé skupině, aby zjistili, zda by jim alchymista vodu neprodal, ale dům je zamčený, hlídá ho hliněný kolos a nějak zvlášť prozkoumávat dům se báli.

VIII) V tesinském dole se děly zvláštní věci, dokud mág Mesurés nebyl tak hodný a nezapečetil ho. Totiž v tesinském dole nebylo nikdy bezpečno; když byl uzavřen, hrozily tam sesuvy a závaly.

IX) Alchymista byl před měsícem viděn u Koníčka, kde nakupoval větší množství sušeného masa a jiné trvanlivé potraviny. Podle toho se také soudí, že odjel. Nezdržel se nijak zvlášť, s nikým se nebavil, neřekl, jestli odjíždí, a na hospodského otázku, kam se chystá, jenom zavrčel.

X) Obecné informace o správě a chodu města a přilehlých vesnic.

XI) Ve městě před dvěma a něco lety sídlil čaroděj Aramon, který pak ale nevysvětlitelně zmizel. Nyní je na jeho místě městský mág Mesurés.

XII) Ve Vysoké věži až na samém okraji poloostrova (resp. v severozápadním výběžku) bylo zvláštní vězení, kam přiváželi vězně i ze „zámoří". Nedaleko Věže se nalézá přístav. Před dvaceti lety však bylo uzavřeno, protože jeho provoz byl příliš drahý. Ale co zvláštního na něm bylo, nikdo neví (tedy nikdo z živých).

Arowské hospody a jiná kulturní zařízení:

Zlámaná grešle – hospoda, v níž se schází všechna chamraď města, ceny levné (ale pevné), jídlo a pití šizené, hospodský sám je starý zloděj. Popíjející se budou snažit vyvolat s hráči hádku na ostří nože (když je vokradenej mrtvej, tak prd ví). Hospoda je mezi lidem známá spíš pod názvem „Myší ocásek".

Poskytovaný okruh informací: I, IV, V, VI, X.

Zlatá korunka – je luxusní podnik, kde se schází smetánka města. Elfí dáma (restauratérka) má ceny vysoké, ale o zákazníky nemá nouzi. Daří se jí poměrně dobře, protože krom restaurace si vydržuje i malý luxusní bordel (jediný ve městě).

Poskytovaný okruh informací: I, IV, V, VI, VIII, X.

Koníček – průměrná hospoda, kde se člověk i nečlověk může dobře napít i nadlábnout, ceny jsou průměrné, scházejí se tu trhovci a cestovatelé, protože hospodský si tu udržuje pořádek a dbá na dobré jméno podniku tím, že příliš nešidí. Je to starý drboň a ví všechno, co se kde šustne (i nešustne).

Poskytovaný okruh informací: Všechny.

Ostatní obydlená místa

Tesina – je vesnička původně asi se 100 obyvateli, dříve se zde těžila ruda. Před půl rokem se tu začali ztrácet muži (něco kolem 50), takže vesničce hrozí zánik. Zbyly zde jen ženy a děti, starci a malé množství mužů. Pořádají se tu trhy (dvakrát týdně), protože do Arowe obchodníci s povozy nezajedou ani při nejlepší vůli. A pak, Tesina je stejně blíž Průrvě. Občas jsou v nedalekém lese vidět zvláštní blesky a úkazy (kouzelníček si tu zvyšuje sebevědomí sesíláním modrých a zelených blesků, má to ale za účel i vystrašit případné dobrodruhy).

Niseta – je čistě hospodářskou vesnicí, pod štíty hor se zde pěstuje obilí, které jakž takž stačí uspokojit potřebu obyvatel. Chová se tu dobytek, prasata a jiná užitečná zvířata. Má asi 80 obyvatel.

Na druhé straně Průrvy jsou jen dvě vesnice Fondera a Ankel, které jsou téměř opuštěné, přebývá tu asi 16 lidí, kteří odmítají odejít.

Stručné informace o Dračím jablku

Dračí jablko je křišťálová koule velikosti menšího jablka, která je na celém světě jediná a jejíž moc je velká. Jen ti nejmocnější kouzelníci umějí s jablkem zacházet a vědí, jak jej použít. Největší moci nabývá o novoluní.

Prostým lidem je tento artefakt znám z legend, kdy dračí jablko bylo jediným okem platinového draka, kterého oslepil velmi mocný mág (před půl tisíciletím skutečně ve sluji sídlil drak, ale byl zelený a časem sám odtáhl).

Avšak pravda je jiná. Jablko bylo vyrobeno před několika tisíci lety temným alchymistou Rugem, jenž sídlil ve sluji, kde dnes hledá jablko čarodějův učeň. O tom však kromě jeho a Aramona nemá nikdo ponětí.

Dílčí dobrodružství:
Alchymista
Opuštěný důl
Fanatik – zvrhlý černokněžníkův učeň
Průrva

Konečné dobrodružství:
Sídlo černokněžníka

Alchymista Calin

Neodjel, protože má jisté tajemství, které jej drží doma. Svůj dům skutečně upravil tak, aby to vypadalo, že odjel – zabednil okenice, dveře zamkl a přibil na ně cedulku s nápisem, že pro nepřítomnost nepřijímá zakázky. Ke vchodu do věže postavil svůj hliněný hlídací kolos (stvořený pomocí magického svitku, který kdysi získal) a nařídil mu, aby kohokoliv, kdo se pokusí dostat do věže, zranil (nebo jinak zneškodnil). Obával se totiž, že existenci vody kolem svého pozemku utajit nelze, a dříve nebo později čeká výpravu z vesnice. Na žádné projevy z vnějšku nebude reagovat, pokud za ním někdo sejde do podzemí, bude ihned útočit a bojovat až do konce, jednak proto, že si na samotářský způsob života ve svém domě zvykl, a jednak že by těžko prošel pouští do civilizace.

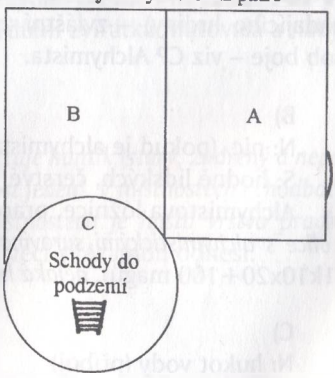
Jeho dům je zcela skromný.

Vnější popis domu: *Kolem domu je asi 500 sáhů bujné vegetace, která s každými 50 sáhy řídne a dál je zase poušť. Dům je kamenný, okna zatlučená okenicemi, věž je vysoká asi 15 sáhů, oboje dveře (do věže i přijímací místnosti) jsou železné, zamčené.*

Popis místností:
(zavřená okna = tma)

A)
Přijímací místnost – *3x4 sáhy, čistě uklizená, stůl, lavice, židle, krb* (vstup do **B**), nápadnost 0%, spouští se povytažením jedné cihly).

Sídlo alchymisty - vrchní patro



B)
P: 1 zombie
Knihovna – *3x4 sáhy, uklizená, v knihovnách podél zdí jsou dokonce i nějaké knihy* (lze zde nalézt 4 svitky proti nemrtvým a jednoho nemrtvého, který knihovnu hlídá). Tajné dveře do **C**), ne moc rafinované, stisk kamene na zdi, nápadnost +10%, protože kámen je stálým používáním dost ohmataný. *Knihy: jsou vázány v kůži, většinou jsou v dost salátovém stavu až na jednu výjimku – nová kniha v červených deskách.* Nijak užitečné, jsou to alchymistické příručky, kde není nic nového ani zajímavého. Jen v té „nové" knize je podrobně rozebráno destilační zařízení, doplněno ručně psanými poznámkami, nákresy a připomínkami.

C)

Věž, schody nahoru i dolů.

– horní patra – nic, jen výhled na moře,

– spodní patra – patra jsou od sebe oddělena mezipatry vždy po 10 sázích sestupu. V mezipatrech jsou ve výklencích prázdné soudky.

1. (a další) mezipatra – S: 1 člověk nahoru a dolů staré 1 den.

Na 35. schodu od vchodu do A) je nášlapná past – kamenný blok je umístěn na jakémsi „rožni", takže se po došlápnutí protočí a postava padá (k10 sáhů), což způsobí hluk, který upozorní alchymistu, že mu jde někdo po krku. (Nápadnost pasti je –15%)

Podzemí

A)

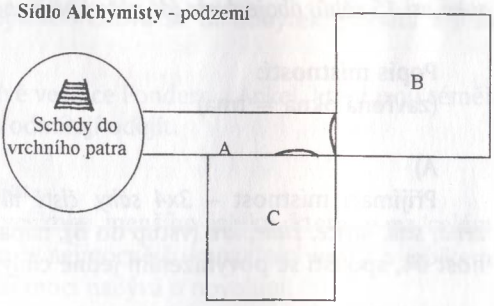
N: 40% šumění nebo hučení vody

S: 1 člověk tam a zpět a tam a zpět a tam a zpět, čerstvé

P: alchymista

Chodba 2x15 m, úzká, kované dveře do **B)** *a* **C)**. *Dveře do* **C)** *stíní postava.* Zde dojde pravděpodobně k boji, protože alchymista je na vetřelce připraven (zaslechl rachot padajícího hrdiny) – zvláštní způsob boje – viz CP Alchymista.

Sídlo Alchymisty - podzemí



B)

N: nic (pokud je alchymista mrtvý)

S: hodně lidských, čerstvé

Alchymistova ložnice, pracovna, laboratoř. *Místnost velká asi 10x10 sáhů, různé police s alchymistickými surovinami, lektvary* (libovolné, podle pravidel), *1 truhlička* (1k10x20+100 magů), *nějaká hotovost* (asi 200 zlatých), *postel, stůl, lavice.*

C)

N: hukot vody (příboj)

S: hodně lidských, čerstvé

Jednu polovinu místnosti tvoří jakási přírodní jeskyně, která se stále zužuje. Jeskyně je zaplavena mořskou vodou, která sem přitéká podzemním tunelem. Druhá část místnosti je kamenné molo, na kterém je umístěno ďábelské zařízení. Alchymista v družince v tom pozná přístroj na destilaci mořské vody. *Kolem dokola jsou soudky s pitnou vodou* (toto zařízení by mělo uspokojit potřebu města a vesnic na hezkou řádku týdnů).

Průrva

Průrva rozděluje poloostrov na dvě části, je tedy strategickým místem. Zbořením všech mostů by se podařilo odříznout zemi od zbytku světa. Průrva je 30 sáhů široká a hluboká až bůhvíkam. Černokněžník si dal velkou práci, aby vytvořil magického tvora, který by dokázal mosty zničit. Jeho dílo je skutečně pozoruhodné – obrovitánský červ s tlustou kůží a ohromnou silou, který každý den rozbíjí jeden most. Vztyčí své tělo a hlavou proráží prostředek, který je nejslabší, čímž z mostu zbudou jen dva kraje trčící nad Průrvou. Červa by bylo dobré zabít, aby hrdinové mohli dopravit vodu, získanou zabitím alchymisty, do citadely.

Zlobři

Jsou také nastrčeni černokněžníkem. Asi 5 mil severně od Průrvy mají rozbitý mobilní tábor. Ten čítá asi kolem 50 členů, 20 jich je vždy v táboře, zbylých 30 se v pětičlenných tlupách potlouká po kraji a vybíjí zbylé obyvatelstvo. Použitelný majetek si přivlastňují. Nemají vodu, pijí jen víno, ale nemá na ně žádné účinky.

Budou útočit a bojovat podle svého přesvědčení a inteligence. Jejich velitelem je vlastně Aramon, který chce celý poloostrov vylidnit ke svým kejklím.

Důl

Zde pobýval černokněžník rok, učil se zde ovládat nemrtvé a pracovat s nimi. Je tomu asi rok, co odtud odešel. Nemrtví tu ale zůstali, od těch nejnižších až po ty vyšší. Díky magenergii, která se zde uvolňovala, důlní zvířátka mutovala a nabývala obřích rozměrů.

Obecná charakteristika:

Ve všech chodbách jsou koleje, občas chodbu zahrazuje huntík (starý, zadřený a nepojízdný, celkem jich je v dole 6, pro každou rubací místnost jeden). V místnostech i chodbách je již značně zprachnivělá výdřeva. V chodbách i místnostech je hustá vrstva prachu a pavučin, občas narušená stopami. Všechny cennější věci si Aramon odnesl.

Popis místností:

A)

P: 8 kostlivců, 5 zombií

Aramonova dílna.

Vchod do této místnosti je bytelně zatlučen prkny (to provedl Mesurés při zapečetění dolu).

Velká obdélníková místnost se šesti podpěrnými sloupy, poměrně hladce vytesaná, stěny opracované, jen sem tam se ještě zaleskne rudná žíla. Po celé místnosti se válí kosti

a dost to zde zapáchá. V severozápadním rohu leží zapomenutý krumpáč, lopata. Na sloupech jsou vyryty nápisy hlásající něco o nevalné inteligenci štajgra.

B)

Malá obdélníková místnost s podpěrným sloupem uprostřed. Stěny jsou hrubě otesané a zjevně vytěžené.

C)

S: krysa obří tam i zpět, brouci tam i zpět

P: obří krysa, 2 elfocvaci

Malá čtvercová místnost, uprostřed leží hromada suti a smetí, po ní pobíhají nestvůry.

D)

N: 20% pískání

P: 2 obří netopýři

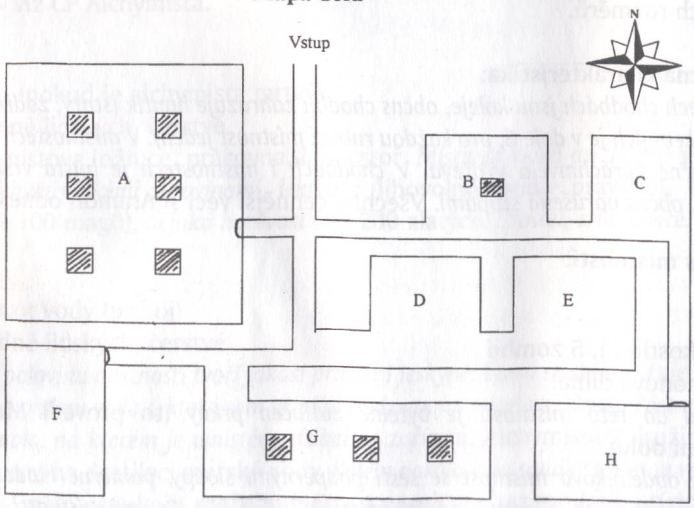
Těžební místnost s hladce opracovanými stěnami, vytěžená. V severovýchodním rohu spí dva obří netopýři (samozřejmě reagují na hluk a světlo), v severozápadním rohu leží na zemi zapomenutý stříbrňák.

E)

P: mumie

Malá místnost, v jejímž středu leží dřevěná bedna, nezatlučená, nezamčená, s odklápěcím víkem, o rozměrech 1x2 sáhy (uvnitř spí mumie).

Mapa dolu



F)

Dveře do této místnosti jsou dřevěné okované, zrezlý zámek je zamčený. Je zde zásoba sušených potravin, avšak po delším prozkoumání je patrné, že potraviny tu jsou ještě z dob, kdy se v dole pracovalo. Na východní stěně jsou další dřevěné okované dveře, zamčené (Aramon využil nikam nevedoucích dveří, aby si z případných hrdinů trochu vystřelil. Na zeď za dveřmi nakreslil fosforeskující barvou kostlivce. Původně byla tato místnost sklad potravin pro horníky).

G)

S: větší počet brouků dovnitř

P: 4 brouci nosatci

Úzká obdélníková místnost se třemi podpěrnými sloupy. V této místnosti jsou ještě dobře zřetelné rudné žíly na zdech.

H)

P: upír

Dveře do této místnosti jsou dřevěné, zamčené. V jihovýchodním rohu je poměrně nová dřevěná postel (a leží v ní upír), *v jihozápadním rohu je stůl a jedna židle. U stěny je prázdná police* (knihovna). Tato místnost sloužila Aramonovi jako ložnice a studovna.

Čarodějův učeň

Černokněžníkův pomocník Gor (podrobnější informace viz CP Kouzelník). Když zjistil, že v dávno zapomenuté jeskyni skalního draka (a ještě předtím temného alchymisty) lze nalézt pravé dračí jablko a nejsou nutné ty špumprnágle se spoutáváním živlů, rozhodl se, že jablko najde a ukáže černokněžníkovi, zač je toho loket. Obsadil sluj, z blízké vesnice (Tesina) unáší muže na práci. Teď jeho pracovní síly čítají asi 50 mužů.

Rozdělení:

– kopáči – 60% – vyzbrojeni lopatami a krumpáči kopou v E), každý den je 01% šance, že skutečně objeví pravé dračí jablko. Protože jsou pod vlivem omamných látek, budou při napadení bojovat.

– strážní – 20% – vyzbrojeni meči a jinými zbraněmi, ve zbroji. Jsou to Gorovi nejspolehlivější, budou bojovat až do konce.

– verbíři – 20% – chodí po kraji s dlouhými foukačkami a plivou po mužích i jiných vetřelcích šipky napuštěné jedem (past Odl ~ 9 ~ nic / omámení)

Kopáči pracují od úsvitu do soumraku (kdy je obřad vymývání mozku lektvarem – past stejná jako u jedu) s půlhodinovou pauzou na oběd. Strážní se střídají na strážnici ve dne v noci po 4 hodinách, ti co nehlídají, spí v E).

Verbíři vycházejí sbírat pracovní síly brzy dopoledne, vracejí se vždy s kořistí a znovu vycházejí; končí hodinu před setměním. Všichni jsou pod účinky omamného lektvaru. Účinky lektvaru vyprchají po 30 hodinách, dále při popálení nebo zranění (aspoň za 2 životy).

Vnější popis svatyně: otvor ve skále, za tmy je z něj vidět světlo.

Vnitřní popis:

A) – zde se provádí obřad, velká místnost s oltářem, ve kterém je ukrytý lektvar
B) – místnost, kde se kope
C) – ložnice kopáčů a verbířů
D) – strážnice
E) – lehárna strážných
F) – vězení
G) – kouzelníkova ložnice a pracovna

Místnosti:

A)
N: V době obřadu Gorovy řeči, případně souhlasné mručení jeho obětí
Mimo obřad – nic
S: lidské tam i zpět

Prostorná místnost 5x8 sáhů, u severní stěny kamenný oltář, na němž stojí nádoba s lektvarem, jeden pohár a naběračka. Pokud zrovna probíhá obřad, na oltáři stojí Gor, povídá nějaké nesmysly. Jeho oběti klečí před ním a na jeho výzvu se chodí po jednom napít z pohárku, který Gor nalije naběračkou a kontroluje, jestli jej oběť vypila.

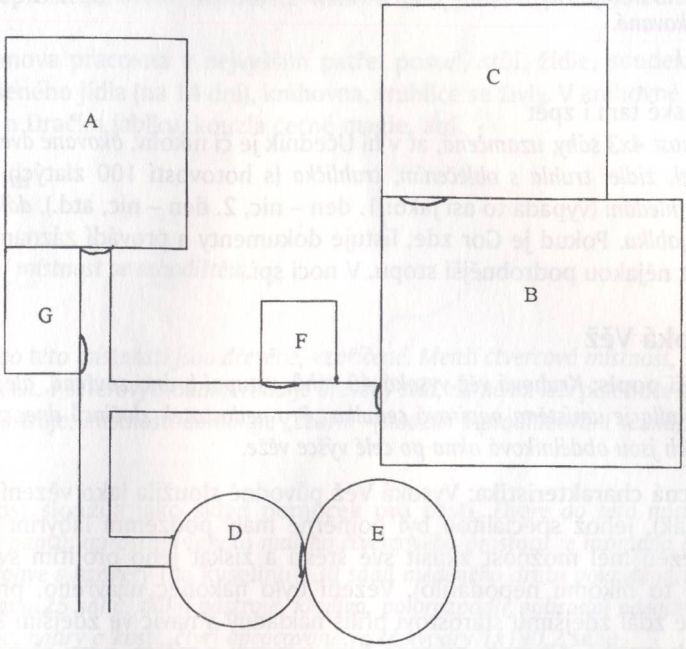
B)
N: v „pracovní době" 100% kopání, hlasy kopáčů, jinak nic
S: jako všude – mnoho lidských stop tam i zpět

Vysoká místnost vytesaná do skály o rozměrech asi 15x15 sáhů, hliněná rozkopaná „podlaha". V pracovní době se zde vyskytují všichni kopáči, v době oběda či jiného jídla zde konzumují, sedíce na zemi. *Je osvětlena loučemi, které jsou na zdech umístěny v sáhových vzdálenostech.*

C)
N: V noci 100% chrápání
Ve dne – nic
S: mnoho lidských tam i zpět

Vysoká místnost asi 5x5 sáhů, na zemi jsou hadry, slamníky. V noci jsou zde spící kopáči a verbíři, přes den nikdo. Místnost je zamčená, otevírá se pouze na vpuštění a vypuštění pracovních sil. *Dveře obyčejné, dřevěné.*

Svatyně čarodějova učně



D)

N: 50% rozhovor strážných nebo jejich pohyb po strážnici

S: lidské stopy tam i zpět

Malá kruhová místnost o průměru asi 3 sáhy, poměrně vysoká, s jakýmsi „komínem" (průduchem) na povrch skály. Tento otvor je z vnějšku nedosažitelný. V této místnosti jsou neustále dva strážní. *Je zde stůl, dvě židle, police s dvěma hrnky, na zemi jsou vyrovnané a připravené louče,* které chodí jeden strážný vyměňovat za vyhořelé – pravděpodobnost, že na něj narazí, je 15%. Z D) vedou dveře do vstupní chodby (jsou stále otevřené), dále do E) (jsou dřevěné, zavřené).

E)

N: V noci 30% chrápání spících strážných

Přes den 80% rozhovor strážných, kteří právě nehlídají ani nespí

S: lidské tam i zpátky

Kruhová místnost o průměru 4 sáhy, na zemi je osm slamníků, kde spí v noci strážní, co právě nehlídají. Pokud se v D) strhne boj, přijdou téměř okamžitě na pomoc svým druhům.

F)

Malá čtvercová místnost 2x2 sáhy, temná, neosvětlená a momentálně prázdná. Dveře zamčené, kované.

G)

S: lidské tam i zpět

Místnost 4x3 sáhy, uzamčená, ať v ní Učedník je či nikoliv, *okované dveře. Uvnitř je stůl, postel, židle, truhla s oblečením, truhlička* (s hotovostí 100 zlatých), *poznámky o průběhu hledání* (vypadá to asi jako: 1. den – nic, 2. den – nic, atd.), *dále poznámky o dračím jablku.* Pokud je Gor zde, listuje dokumenty a provádí záznamy, snaží se vykoumat nějakou podrobnější stopu. V noci spí.

Vysoká Věž

Vnější popis: *Kruhová věž vysoká 40 sáhů, vstupní brána zavřená, ale nezamčená, vedle klepadla je umístěna papírová cedulka „Pro nedostatek zločinců dnes zavřeno". Po třech sázích jsou obdélníková okna po celé výšce věže.*

Obecná charakteristika: Vysoká Věž původně sloužila jako vězení (a zároveň jako maják), jehož specialitou byl poměrně malý podzemní labyrint plný pastí. Každý vězeň měl možnost zkusit své štěstí a získat jeho projitím svobodu (ale zatím se to nikomu nepodařilo). Vězení bylo nakonec uzavřeno, protože jeho provoz se zdál zdejšímu starostovi příliš nákladný a navíc ve zdejším kraji zločinnost nijak vysoká. Aramon, protože čeká výpravu z města, pasti aktivoval, přidal a vůbec se připravil na případné dobrodruhy. Svou pracovnu má v nejvyšším patře věže, kde jsou také umístěny truhly s živly. Vchod do této místnosti nechal zazdít, dal odstranit schody, které do tohoto patra vedly, hned, jak se do Věže nastěhoval, a vůbec dokonale zahladil stopy, takže lze jeho lest jen velice těžko odhalit. Ovšem důkladnou „prohlídkou" je zřejmé, že věž je zvenčí o dost vyšší než uvnitř a že počet oken taky nějak nesouhlasí. Protože z Aramonovy pracovny je vidět široko daleko, je o družince zpraven asi dva dny před jejich příchodem k němu. Protože všichni nemrtví jsou jeho dílem, poslouchají jeho rozkazy, nepohybují se tedy podzemím samovolně. Jako ukázku svého smyslu pro humor Aramon oblékl všechny nemrtvé do služebnických livrejí a pořídil jim i bílé paruky. Svého miláčka medvěda grizzlyho dokonce teleportoval do místnosti A) v podzemí...

Prostor před vstupní bránou

S: 1 medvěd, tři dny staré.

Nadzemní část

Ve vstupní místnosti je schodiště vedoucí do horních pater a do podzemí.

Nadzemní místnosti jsou kruhové o průměru 7 sáhů, s úzkým oknem (spíše střílnou), uprostřed točité schodiště nahoru (s výjimkou předposledního patra) a dolů.

Aramonova pracovna v nejvyšším patře: postel, stůl, židle, soudek s vínem, zásoba sušeného jídla (na 14 dní), knihovna, truhlice se živly. V knihovně lze nalézt informace o Dračím jablku, kouzla černé magie, atd.

Podzemí

1)

Vstupní místnost se schodištěm.

2)

Dveře do této místnosti jsou dřevěné, vzpříčené. Menší čtvercová místnost, na stěnách se sráží vlhkost, v severovýchodním rohu je dřevěný stůl, na němž leží palečnice a jiné drobné mučící nástroje, místnosti dominuje „žebřík" (sloužící k prodlužování vězňů).

3)

Místnost sloužila jako sklad pomůcek pro pasti. *Dveře do této místnosti jsou vyvrácené z pantů, uprostřed tohoto malého čtvercového prostoru je hromada harampádí – prázdné lahve s uzávěry* (na kyselinu), *30 sáhů měděného drátu pokrytého měděnkou, zpuchřelá lana 25 sáhů, důlní nástroje, kladiva, polorozpadlé náhradní násady, 6 čtvrtek starého oleje, hadry a kosti, čtyři opracované velké kvádry 1x1x0,2 sáhu.*

4)

Dveře do této místnosti jsou kované, zamčené. Uprostřed místnosti je stůl, u něj čtyři rozviklané židle (po dosednutí se rozpadnou), *dále čtyři kavalce. Na všem je silná vrstva prachu, která svědčí o tom, že tu od zavření věznice nikdo nebyl.*

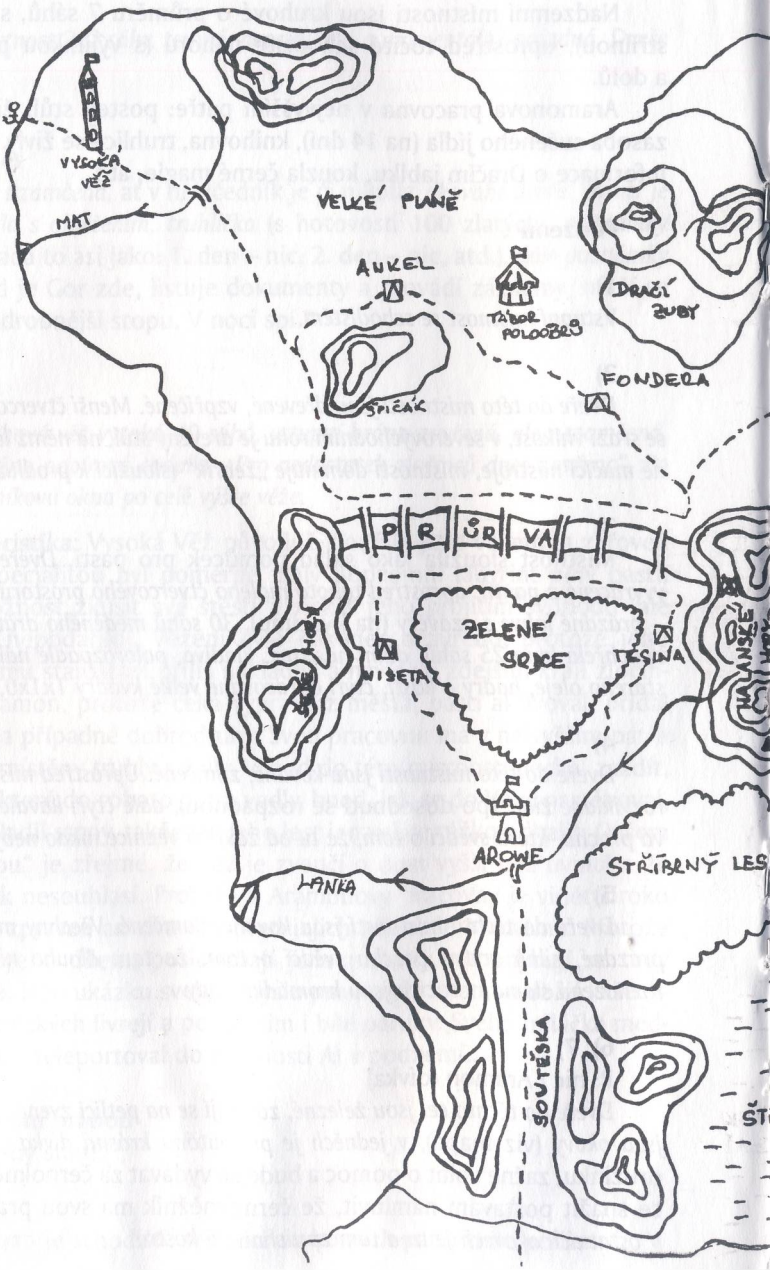
5)

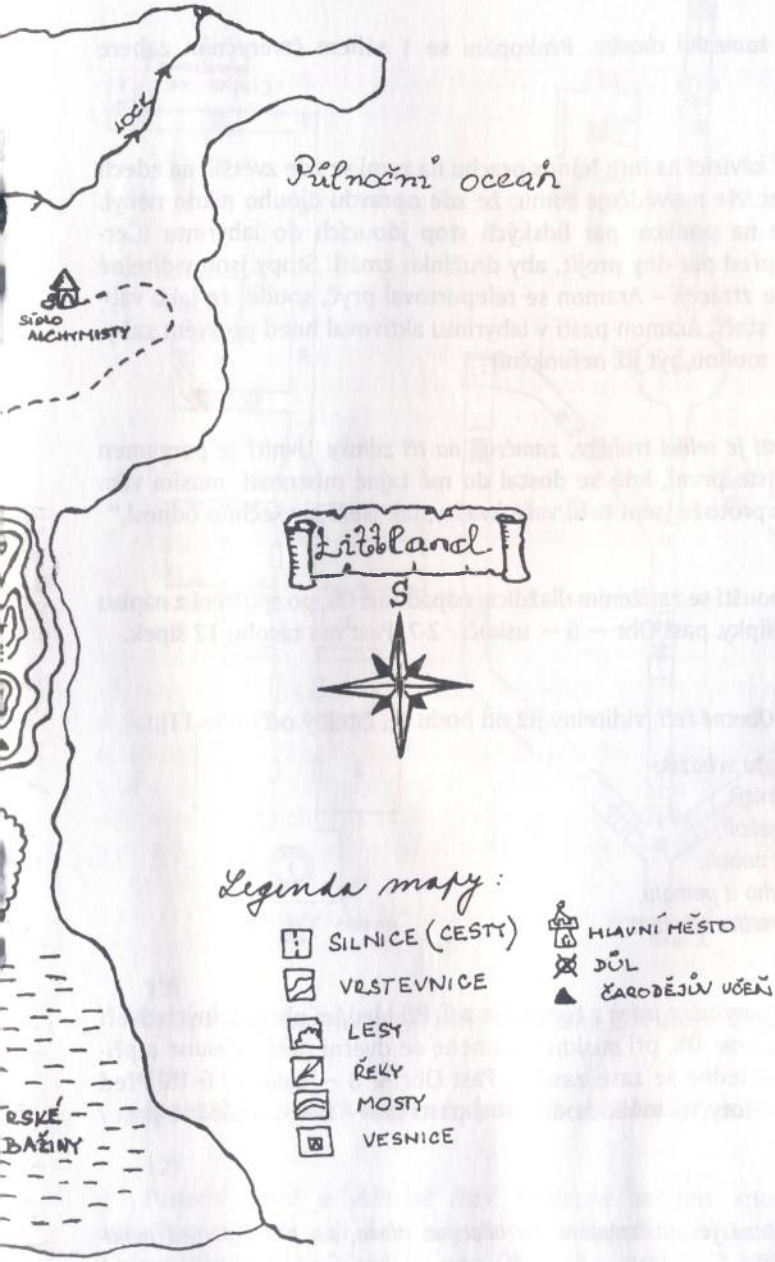
Dveře do těchto místností jsou kované, zamčené. Všechny místnosti jsou běžné cely, prázdné, silná vrstva prachu svědčí o tom, že tam dlouho nikdo nebyl. Na zemi je rozhozená sláma, v rozích jsou hromádky hlíny.

6), 7)

P: nic / Aramon (dívka)

Dveře do těchto cel jsou železné, zavírají se na petlici zvenčí, jsou zamčené. Na zdech jsou okovy (viz mapa), *v jedněch je připoutána krásná dívka* (Aramon, pokud uslyší družinku, začne volat o pomoc a bude se vydávat za černokněžníkova zajatce. Bude se snažit postavám namluvit, že černokněžník má svou pracovnu za labyrintem). *V ostatních okovech je tu a tam zprachnivělá kostra.*


VYSOKÁ VĚŽ
MAT
VELKÉ PLÁNĚ
ANKEL
TÁBOR POLOOBRŮ
DRAČÍ ZUBY
FONDERA
ŠPIČÁK
PRŮVA
ZELENÉ SRDCE
TESINA
NISETA
AROWE
LANKA
STŘÍBRNÝ LES
SOUTĚSKA


LOCK
Půlnoční oceán
SÍDLO ALCHYMISTY
Littland
S
Legenda mapy:
SILNICE (CESTY)
VRSTEVNICE
LESY
ŘEKY
MOSTY
VESNICE
HLAVNÍ MĚSTO
DŮL
ČARODĚJŮV UČEŇ
RSKÉ BAŽINY

8)

Cihlami zazděná kamenná chodba. Prokopání se 1 sáhem čtverečním zabere postavám 1k6 směn.

9)

S (nebo všimnutí závisící na Int): Nános prachu na zemi se zde zvětšil, na zdech jsou pavučiny a vůbec vše nasvědčuje tomu, že zde opravdu dlouho nikdo nebyl. Jako pěst na oko je na podlaze pár lidských stop jdoucích do labyrintu (Černokněžník se tu byl před pár dny projít, aby družinku zmátl. Stopy jsou viditelné až k bodu **15)**, pak se ztrácejí – Aramon se teleportoval pryč, soudě, že jako vábnička na družinku to stačí. Aramon pasti v labyrintu aktivoval hned po svém zabydlení, některé z nich mohou být již nefunkční)

10)

Uprostřed místnosti je veliká truhlice, zamčená na tři zámky. Uvnitř je pergamen s nápisem „Protože jste první, kdo se dostal do mé tajné místnosti, musím vám pogratulovat. Ovšem protože jsem tušil vaše kvality, tak jsem si všechno odnesl."

11)

Nášlapná past, spouští se zatížením dlaždice, nápadnost 0%, po spuštění z nápisu na protější zdi vyletí šipky, past Obr ~ 6 ~ uskočí / 2-7. Past má zásobu 12 šipek.

12)

Starobylý nápis v Obecné řeči (viditelný již od bodu **9)**, čitelný od bodu **11)**):

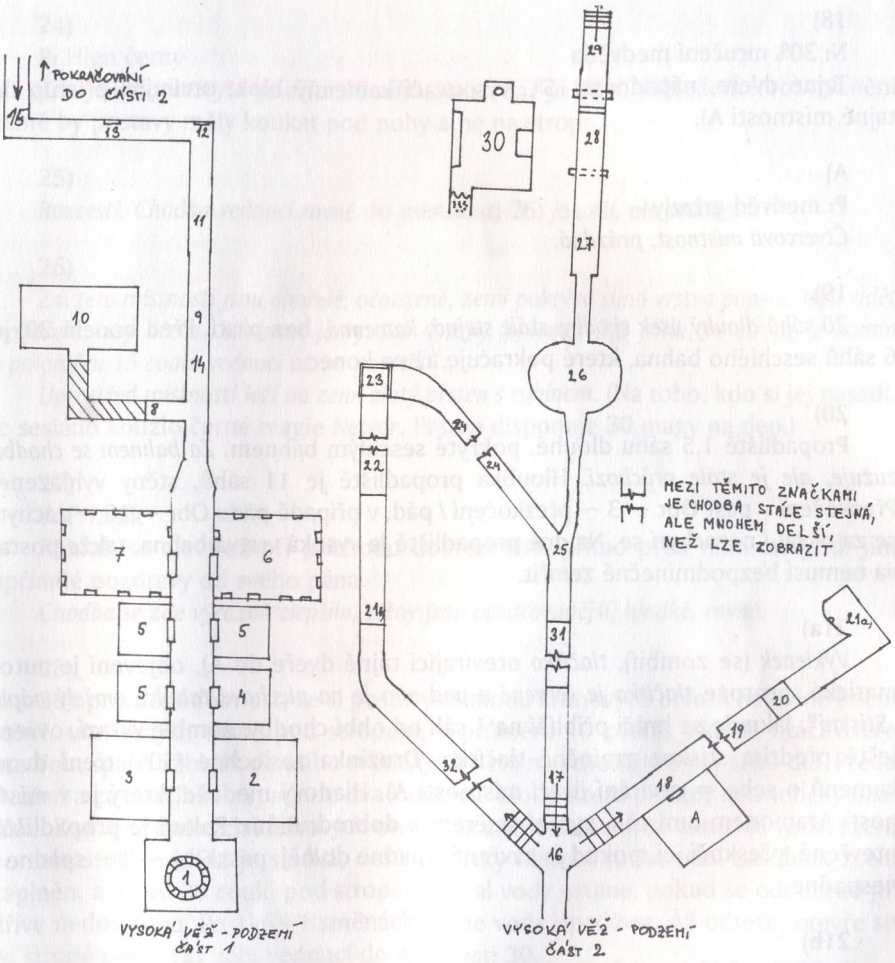
Ty, kdož do labyrintu vcházíš,
již se nikdy nenavrátíš,
leda bys měl oko sokolí,
však jinak tě smrt zabolí.
Budeš umírat dlouho a pomalu,
nuže směle vkroč, seber odvahu!

13)

Na zdi je viditelně povytažen jeden z kamenů ve zdi. Při hledání obrys tajných dveří (ale je to past), nápadnost 0%, při stisknutí kamene se dveřní deska vysune a přitiskne oběť ke zdi, následně se zase zasune. Past Obr ~ 8 ~ uskočí / 6-15. Před stisknutím kamene si dotyčný může hodit proti pasti Int ~ 8 ~ prohlédne past / neprohlédne past.

14)

Na zavěšeném řetězu je umístněna velmi odporná hlava, na první pohled nehumanoidní (patrně zlobří).



15)

Stoupání (ve směru šipky), *převýšení 4 sáhy.* Zde stopy Aramona končí.

16)

Rozcestí, po stranách vedou schody směrem dolů a schody rovně vedou směrem nahoru.

17)

Poslední schod je viditelně čistý. Nášlapné zařízení spouštějící past je ale umístěno o jeden sáh dále, nápadnost nášlapného zařízení je 0%, po spuštění z obou stěn vyjedou 3 bodáky, past Obr ~ 8 ~ uskočí / 3-30.

18)
N: 30% mručení medvěda
Tajné dveře, nápadnost 15%, vysouvací kamenný blok, otvírající přístup do tajné místnosti A).

A)
P: medvěd grizzly
Čtvercová místnost, prázdná.

19)
20 sáhů dlouhý úsek chodby, stále stejná, kamenná, bez pastí. Před bodem **20)** je 6 sáhů seschlého bahna, které pokračuje až na konec.

20)
Propadliště 1,5 sáhu dlouhé, pokryté seschlým bahnem. *Za bahnem se chodba zužuje, ale je stále průchozí.* Hloubka propadliště je 11 sáhů, stěny vyhlazené. Přeskočení – past Obr ~ 3 ~ přeskočení / pád, v případě pádu Obr ~ 10 ~ zachytí se za okraj / nezachytí se. Na dně propadliště je vysoká vrstva bahna, takže postava nemusí bezpodmínečně zemřít.

21a)
Výklenek (se zombií), *tlačítko* otevírající tajné dveře do A), objevení je automatické, protože *tlačítko je červené a pod ním je na plechové tabulce omšelý nápis „Stiskni".* Jakmile se hráči přiblíží na 1 sáh od ohbí chodby, zombie vyrazí, ovšem ještě předtím stiskne zmíněné tlačítko. Družinka zaslechne (50%) tření dvou kamenů o sebe = otvírání dveří místnosti A). Hladový medvěd, který je v místnosti Aramonem umístěn, vyrazí směrem k dobrodruhům. Pokud je propadliště otevřené, přeskočí jej, pokud je zavřené, spadne do něj, past Obr ~ 9 ~ spadne / nespadne.

21b)
P: 20 červů klepetáků v písku
10 sáhů dlouhý písečný nános v celé šíři chodby, 1 sáh hluboký. *Ve stropě jsou po 50 cm zapuštěny ocelové kruhy o poloměru 15 coulů, zpola zapuštěné ve stropě* namazáné zvláštní klouzavou hmotou – past Sil+Obr ~ 5 ~ nic / pád.

22)
Prudší stoupání, na jehož konci je otvor bod **23)**, *převýšení 4 sáhy.*

23)
Otvor 1,5x1,5 sáhu, hloubka 7 sáhů.

24)
P: Hlen černý
Zem je velice rozrytá po délce 15 sáhů. Na stropě je hlen. Vzhledem k rozvrásnění země by postavy měly koukat pod nohy a ne na strop.

25)
Rozcestí. Chodba vedoucí rovně do místnosti **26)** *je užší, ale průchozí.*

26)
Zdi této místnosti jsou ohořelé, očouzené, zemi pokrývá silná vrstva popela, jsou vidět i ohořelé kusy dřeva. Místnost je vysoká 4 sáhy, poloměr 3,5 sáhu, ve stropě je komín o poloměru 15 coulů vedoucí až na povrch.
Uprostřed místnosti leží na zemi zlatý prsten s rubínem. (Na toho, kdo si jej nasadí, je sesláno kouzlo černé magie *Netvor*. Prsten disponuje 30 magy na den.)

27)
P: Přízrak
Přízrak se zjeví až při příchodu dobrodruhů, přímo před nimi, a vyřídí jim upřímné pozdravy od svého pána.
Chodba se zde výrazně zlepšila, stěny jsou opracovanější, hladké, rovné.

28)
30% pravděpodobnost, že si postavy všimnou kruhových otvorů na jedné boční stěně, umístěných těsně pod stropem, o průměru 10 coulů. Jakmile hráči dveře otevřou, spatří záblesk denního světla (je-li den) na schodišti o pár sáhů dál. Přede dveřmi a za družinkou spadnou dva kamenné bloky, které prostor hermeticky uzavřou. Z výše zmíněných kruhových otvorů se začne valit mírně zatuchlá voda, která pomalu stoupá. Voda je sladká, dešťová. Díky období sucha není zásobník zcela zaplněn, a proto 30 coulů pod stropem příval vody ustane, pokud se odtamtud již dříve nedostanou. Po 1k6+1 směnách začne voda opadávat. Až odteče, otevře se ve stropě otvor 1x1 sáh, vedoucí do místnosti 30.
Dveře obyčejné, hodně sešlé, nezamčené.

29)
Schodiště vedoucí na povrch, asi 200 sáhů od Věže.

30)
Ovládací místnost.
10 dřevěných pák (dvoupolohové) na západní zdi. Většina jich je ztrouchnivělých, ale ta, která zvedá bloky z bodu **28)**, je funkční. *V severní zdi je obrovský krb* (komín má průměr 30 coulů), *se zbytky kostí v popelu* (likvidace mrtvol). *V jihozápadním rohu míst-*

nosti je hromada sutin až ke stropu. Zavalená a neprůchodná chodba, jíž přicházeli bachaři ovládat labyrint a likvidovat mrtvoly. Chodba vede 10 sáhů rovně a pak 4 sáhy nahoru, na povrch. Tam je její ústí zavaleno hromadou kamení (chodba byla zasypána, když správce Arowe dal příkaz vězení a maják zrušit).

31)

10 sáhů dlouhá, 6 coulů hluboká nádržka se třemi couly kyseliny po celé šířce chodby. Kolem nádržky jsou vidět kousky bílé barvy (pórovitá, nesedřitelná, v tenké vrstvě) separující kyselinu od kamene (leptá i kámen). Dvě kola na proleptání podrážky, další kola 1k6 životů.

Dokonale rovná, hladká a kovově lesklá plocha v celé šířce chodby.

32)

Vzdálenost mezi schodištěm a ohbím chodby je 15 sáhů.

Cizí postavy

Městský mág Mesurés
Rasa: člověk
Přesvědčení: neutrální
Úroveň: 10
Životy: 37
Síla: 10
Obratnost: 15
Odolnost: 10
Inteligence: 19
Charisma: 18

Muž středního věku, vždy oblečen do „mágovského" – tzn. háv, čepice.

Po Aramonově zvrácení byl vyslán do Arowe jako městský mág, nevěděl, co se stalo s jeho předchůdcem, je zde teprve od doby, kdy se Aramon odstěhoval do Věže.

Důl zapečetil asi před třičtvrtě rokem, protože zneklidňoval obyvatele vesnice. Domnívá se, že to má cosi společného s černou magií.

Informace:

– zlobři – jen fakta

– voda a oheň – tuší, že je to záměr černé magie, ale neví, že by za tím mohl mít prsty černokněžník, a už vůbec neví, kde jej hledat. Pravděpodobně jim poradí, aby navštívili Koníčka.

– důl – viz výše

– alchymista – občas prodával lektvary, amulety a jiné spotřební předměty, do města prakticky nechodil, ale před pár dny jej náhodou ve městě zahlédl a vše

svědčí o jeho odjezdu, ačkoliv ho nikdo odjíždět neviděl. Protože jsou tam zjevné známky přítomnosti vody, bude určitě hráče přemlouvat, aby se tam šli podívat a pořádně to prozkoumali. Místní obyvatelé se samozřejmě bojí do alchymistova domu vstoupit.

S dobrodruhy bude jednat vstřícně, protože situace v kraji skutečně není růžová, a proto se naděje vkládá do každého, kdo projeví ochotu a zájem.

Alchymista Calin
Rasa: člověk
Přesvědčení: neutrální
Úroveň: 5
Životy: 35
Síla: 11
Obratnost: 20
Odolnost: 13
Inteligence: 14
Charisma: 13

Starší muž, který ve svém domě trávil celý život, živil se prodejem alchymistických předmětů a drobnou pomocí obyvatelům. Před měsícem si u Koníčka nakoupil zásobu jídla a žije ve sklepení svého domu.

Není spřáhnutý s nikým, díky dlouholeté samotě jsou mu lidské záležitosti lhostejné. Připravoval se ale tak důkladně na příchod vesničanů, že vymyslel pozoruhodnou taktiku boje. Do dlouhé chodby A) umístil před dveře do C) dokonalou napodobeninu lidské postavy – železnou konstrukci obalenou senem a oblečenou do normálního oblečení. Zpoza ní posílá na vetřelce blesky ze svých dvou Slunečních prstenů, kouzelné hůlky, přinejhorším střílí z kuše. Když dobrodruhové lest prokouknou (čím později tím lépe) a dojde-li k boji zblízka, bojuje otráveným mečem (Digitalis).

Kouzelník Gor – učedník
Rasa: elf
Přesvědčení: zmatené zlo
Úroveň: 3
Životy: 15
Síla: 9
Obratnost: 15
Odolnost: 10
Inteligence: 16
Charisma: 19

Přihlásil se k Aramonovi do učení, naučil se sesílat kouzla zelené blesky, modré blesky aj. Aarmon ho ale používal jako pokusného králíka, a tak utekl. Myšlenka, že by mohl najít pravé dračí jablko, ho tak nadchla, že jí podřídil veškeré své zájmy (prostě je z něj fanatik). Nalezením tohoto artefaktu by se mohl pomstít Aramonovi za utrpení a stát se bohem Temnoty (aspoň si to myslí...). Ve volném čase prochází svatyní a kontroluje práci i strážné, v noci spí.

Černokněžník Aramon
Rasa: elf
Přesvědčení: zákonné zlo, ale až od 6. úrovně
Úroveň: 18
Životy: 55
Síla: 10
Obratnost: 12
Odolnost: 10
Inteligence: 21
Charisma: 21

Je nejzáhadnější osobou v celém okolí. Až do 5. úrovně byl zákonně dobrý, pak se náhle změnil (příčina toho je známa jen jemu samému – a ani to není jisté) a nejprve se učil v dole, pak odešel do Vysoké Věže, kterou si přizpůsobil.

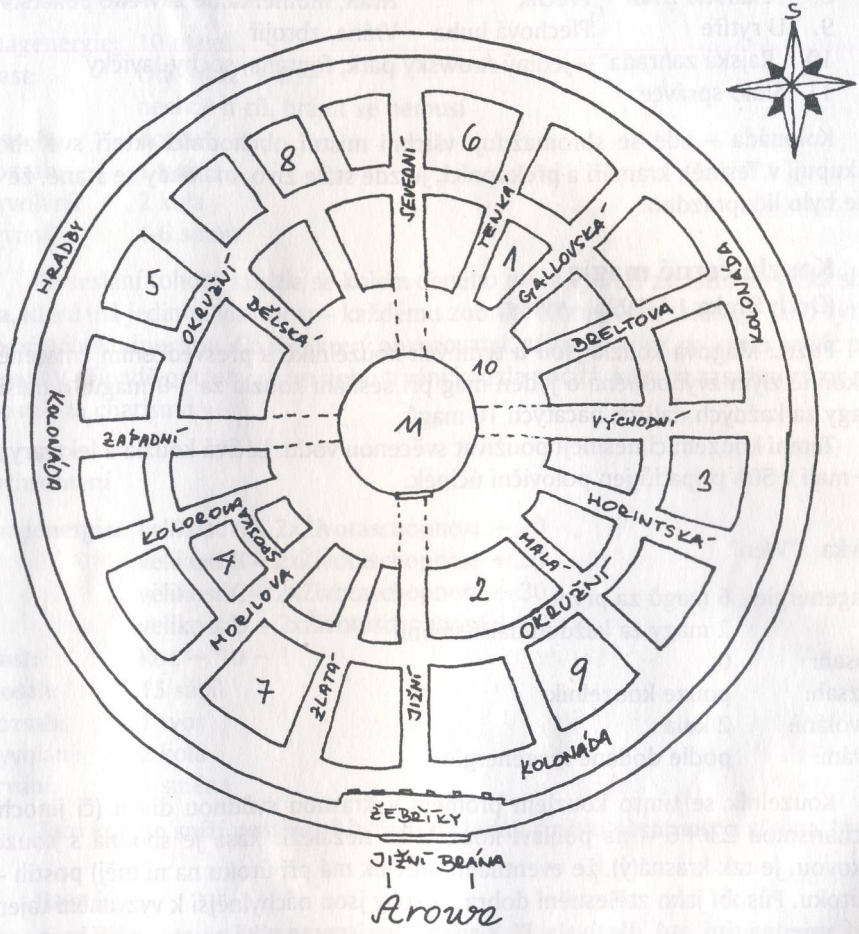
Černokněžník zjistil mnohaletým studiem, že k tomu, aby mohl vyzvat na souboj samotného boha Temnot a zaujmout jeho místo, potřebuje buď moc, kterou by získal vlastnictvím pravého dračího jablka, nebo mocný artefakt stvořený ze spoutání všech 4 živlů. Spoutat živel země by se mu podařilo, kdyby jeho červ oddělil poloostrov od zbytku světa.

Některá svá kouzla (metamorfóza aj.) si zkoušel také na svém učedníkovi, jenž od Aramona nakonec uprchl a ve snaze pomstít se za utrpení hledá teď ve sluji pravé dračí jablko.

Aramon je velice chytrý, a bude chtít využít všech prostředků k tomu, aby hráče získal na svou stranu. Studoval dlouho a dobře černou magii (viz kouzla černé magie), než aby zahodil příležitost stát se Pánem Temnoty. Je velmi pravděpodobné, že na sebe vezme podobu krásné dívky (kouzlo *Dívka*), bude se vydávat za zajatce, nechá se osvobodit, zkusí z družinky vytáhnout co se dá, kladné bytosti odstranit (nenápadně), záporné strhnout na svou stranu.

Arowe – hlavní město

Arowe je lidmi z okolních vesnic díky hierachii ulic nazýváno taktéž „Žebříňák" nebo „Kolo od vozu".



Č.	Název	Místní název	Majitel, předmět podnikání
1.	Zlámaná grešle	Myší ocásek	Šídlo, hospoda
2.	Zlatá korunka	Dorota	Dorien, luxusní restaurace, veřejný dům
3.	V sedle	nemá	Pranta, obchod s různými doplňky „koňské výzbroje“
4.	Koníček	nemá	Brundal, restaurace
5.	Bílý had	Apatyka	Barok, prodej léčivých lektvarů
6.	Vetešnictví	Hadrárna	Evril, prodej a nákup
7.	Karát	Prstýnek	Šibal, zlatnictví

8. Pekařství Hran Preclík Hran, momentálně zavřené pekařství
9. U rytíře Plechová huba Vrána, zbrojíř
10. „Rajská zahrada" – jediný Arowský park, fontána, sochy, lavičky
11. Sídlo správce

Kolonáda – zde se shromažďují všichni místní obchodníci (kteří své zboží nakupují v Tesině), kramáři a překupníci. Je zde stále živo, málokdy se stane, že by zde bylo liduprázdno.

Kouzla černé magie

(Dech Draka 1-5/1995 – výběr)

Pozn.: Mágova kouzla jsou u temných kouzelníků s přesvědčením zmateně a zákonně zlým zvýhodněna o jeden mag při sesílání kouzla za 1-9 magů, o další 2 magy za každých dalších načatých 10 magů.

Temní kouzelníci nesmějí používat svěcenou vodu. Léčivá kouzla a lektvary na ně mají v 50% případů jen poloviční účinek.

Dívka *Wen*

magenergie: 6 magů za první
2 magy za každou další směnu
dosah: 0
rozsah: pouze kouzelník
vyvolání: 2 kola
trvání: podle dodané magenergie

Kouzelník se tímto kouzlem promění v krásnou svůdnou dívku (či jinocha) s charismou 23/+6 – na pohlaví kouzelníka nezáleží. Rasa je shodná s kouzelníkovou. Je tak krásná(ý), že eventuální útočník má při útoku na ni (něj) postih –5 k útoku. Působí jako ztělesnění dobra a osoby jsou náchylnější k vyžvanění tajemství, vyjednávání, atd. dle úvahy PJ. Zvýšení charismy se týká pouze vnější krásy; pro určení SM, při hodech proti pasti apod. se používá původní kouzelníkova charisma.

Transkripce *Transcripcio*

vyvolání: 6 kol

Toto kouzlo umožňuje přechod vázaných alchymistických magů ve volné a jejich přenos do kouzelníkovy hlavy. Má to malý háček – kouzlo má jen 15% výtěžnost. Ostatní magenergie se projeví vyzářením do prostoru v nebleskové formě (zamčené dveře, oživlí mrtví, mísa hrušek máslovek a jiné záludnosti).

Netvor "Thaur"

magenergie:	10 magů
past:	Odl+Roz ~ 8 ~ !
	nechce-li cíl, bránit se nemusí
dosah:	dotek
rozsah:	1 tvor
vyvolání:	2 kola
trvání:	1-6 směn

Po seslání tohoto kouzla se kolem daného tvora vytvoří zvláštní magická slupka, která má jedinou vlastnost – každému zobrazí tvora uvnitř „slupky" jako bytost maximálně odpornou. Co vidí který pozorovatel, závisí na tom, co je mu nejvíc protivné. V případě potřeby se po dobu trvání kouzla počítá, jako by zasažený tvor měl postih za charismu –6.

Ochromení

magenergie:	velikost A – 2xŽivotaschopnost + 10
	velikost B – 2xŽivotaschopnost + 20
	velikost C – 2xŽivotaschopnost + 30
	velikost D – 2xŽivotaschopnost + 60
past:	Roz ~ 10 ~ !
dosah:	15 sáhů
rozsah:	1 tvor
vyvolání:	2 kola
trvání:	1 směna

Toto kouzlo sníží postižené bytosti na jednu směnu obratnost a sílu na 1/–5.

Bestiář

Zlobr
Jde o standardní zlobry z PPZ, ale díky černokněžníkovým kouzlům jim slunce nezpůsobuje zkamenění.

Brouk nosatec, Krysa obří, Netopýr obří, Hlen Zelený, Kostlivec, Zombie
Standardní nestvůry z PPZ.

Medvěd grizzly, Elfocvak, Mumie, Přízrak, Upír
Standardní nestvůry z PPP.

Červ klepeták – viz Příšeří v tomto čísle.

Strážný

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	+1 + síla zbraně
Obranné číslo:	(+1 + 3) + štít = 5
Odolnost:	15
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	12/humanoid
Inteligence:	14
Poklady:	nic
Zkušenost:	50

Magiční tvorové

Hliněný kolos

Životaschopnost:	6
Útočné číslo:	(+5+2/–2) = 7/–2 (pěsti)
Obranné číslo:	(0+8) = 8
Velikost:	C
Zranitelnost:	humanoid, ale A0, G0, H0, K0, N1.
Pohyblivost:	16/magický tvor
Inteligence:	10
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	300

Vypadá jako 2,5 sáhu vysoká hliněná socha, ale je poměrně pohyblivý.

Aramonův červ

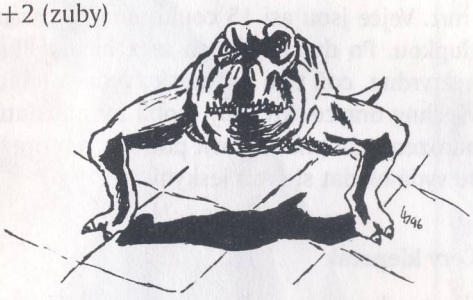
Životaschopnost:	9
Útočné číslo:	nemá (neútočí)
Obranné číslo:	(+1 + 7) = 8
Odolnost:	25
Velikost:	D
Zranitelnost:	B1/2, C, D, I, J
Pohyblivost:	12/šelma
Inteligence:	2
Poklady:	nic

Bližší popis červa je v části **Průrva**.

Příšerí

Krvov

Životaschopnost:	2+1
Útočné číslo:	(+5 + 1/+2) = 6/+2 (zuby)
Obranné číslo:	(+4 + 4) = 8
Odolnost:	19
Velikost:	A
Bojovnost:	9
Zranitelnost:	zvíře, ale G2, K2
Pohyblivost:	19/šelma
Inteligence:	3
Poklady:	nic
Zkušenost:	60



Malí, asi půl sáhu vysocí, nepříliš inteligentní, krvelační tvorečkové, pobíhající jeskyněmi za svou potravou, to jsou krvovové.

Tito tvorové obývají zemi již téměř od jejího vzniku, i když se o tom moc neví. Poutník, který náhodou krvova spatřil, již o tom většinou nemohl podat svědectví. Dnes již se o krvovech mluví mezi lidmi jen v pohádkách, jimiž matky v některých horských vesnicích strašívají své děti.

Krvovové jsou dlouhověcí a pokud mají dost potravy, dožívají se až 150 let. Většinu toho času žijí v temných jeskyních, k čemuž jsou dobře přizpůsobeni – mají infravidění. Jejich kůže je velice silná (má kvalitu šupinového brnění), ale zato velmi dobře hořlavá. Oheň je jediná věc, ze které mají krvovové smrtelný strach; na postavy s pochodní či lucernou zaútočí jen v případě krajní nouze nebo hladu. Pokud se totiž krvovova kůže dostane do styku s ohněm, okamžitě vzplane a oheň mu tak působí dvojnásobné zranění, než by bylo obvyklé. Krvovové se ale vyhýbají ohni ještě z jednoho důvodu – pokud se krvov podívá do ohně, je na 1 směnu „oslepen" (a díky tomu začne příšerně vřeštět).

Krvov je tvor velice rychlý a proto je dost těžké ho zasáhnout. Pokud se před někým zastaví, znamená to, že do dvou kol zaútočí. Má širokou tlamu plnou ostrých zubů a velice silné čelisti. Útočí nejčastěji na nohy, proto se do OČ nepočítá KZ brnění od šupinového níž ani štít. Když se mu podaří oběť znehybnit, začne ji požírat.

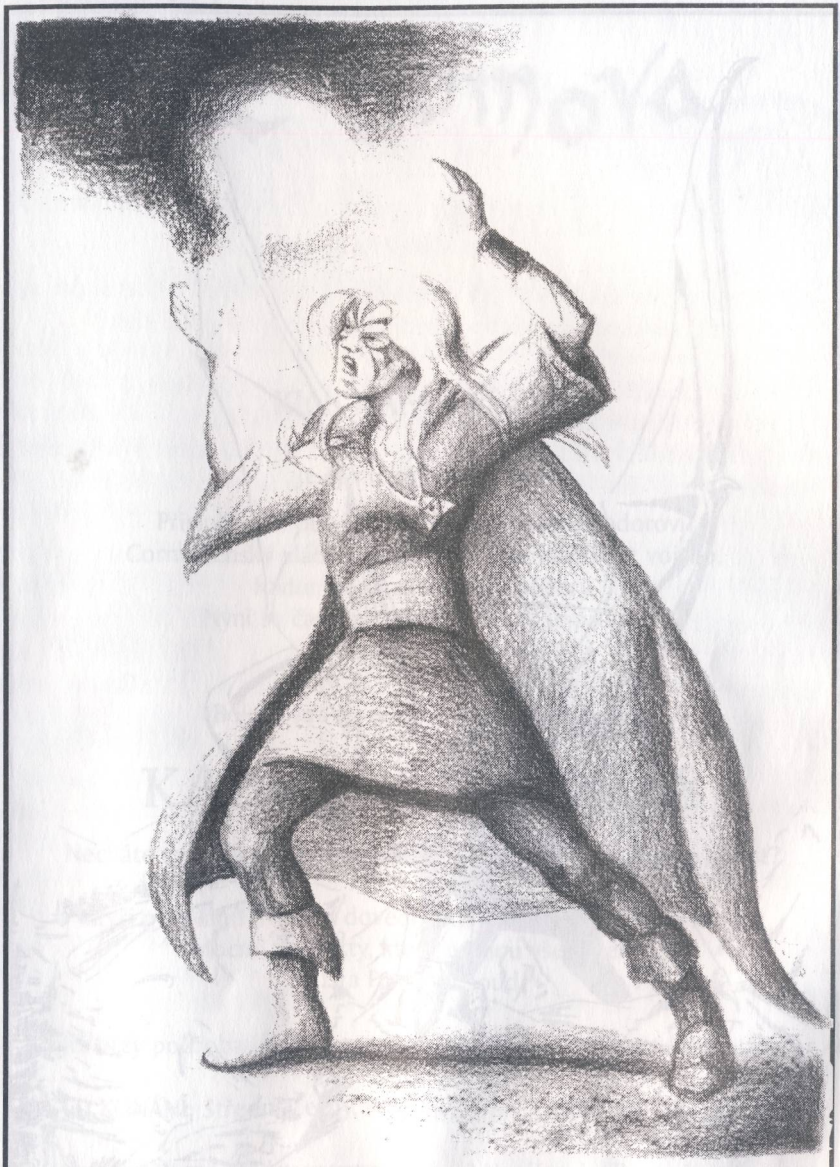
Krvovové se naštěstí vzájemně nesnášejí, a tak většinou v celém jeskynním komplexu žije jen jeden exemplář. Ten nikdy svou jeskyni neopouští, až na jednu výjimku a tou je páření, které se odehrává na sklonku jeho života. Tehdy se samec v noci vydá ven (nejčastěji když nesvítí ani měsíc) a hledá partnerku. Pokud ji do rozbřesku nenalezne, uchýlí se do nejbližší jeskyně (má zvláštní orientační smysl, díky kterému se dokáže pohybovat tak, aby vždy dokázal nějakou jeskyni včas najít) a další noc pokračuje v cestě.

Když se krvovové spáří, naklade samice po týdnu 1-6 vajec a oba se vydají na smrt. Vejce jsou asi 15 coulů dlouhá, chráněná proti nepřátelům tuhou kožnatou slupkou. Po dvou týdnech se z nich vylíhnou malí krvovové. Dokud jejich kůže neztvrdne, což tvrá asi měsíc, vydává odporný zápach, který spolehlivě odrazuje všechny dravce, kteří by mohli být mláďatům nebezpeční. Mláďata jsou hned po narození schopna si ulovit potravu, a protože se již odmalička nemají v lásce, každé se vydá hledat si svou jeskyni.

Červ klepeták

Životaschopnost:	2
Útočné číslo:	(+2 + 3/+1) = 5/+1 (klepeta)
Obranné číslo:	(+1 + 3) = 4
Odolnost:	8
Velikost:	A
Bojovnost:	11
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	12/šelma
Inteligence:	1
Poklady:	nic
Zkušenost:	35

Tito červi jsou 80 coulů dlouzí, hlava s klepety je schovaná pod krunýřem. Po úspěšném útoku si oběť musí hodit proti pasti Obr ~ 7 ~ nezakousne se / 1-6 a zakousne se. Při zakousnutí začne klepeták do těla oběti pomalu uvolňovat jed Odl ~ 6 ~ 1-3 / bezvědomí + 10-60. Tento jed působí jako omamná látka, takže oběť nejdřív ztratí vědomí (neuspěje-li v hodu proti pasti) a pak přijde o příslušný počet životů rychlostí 1 život za kolo.



autor: **Jana Žižková**

autor: **Roman Kýbus**

Z domova

Klub HAFAN vás zve

Je tomu již téměř rok...

Přisluhovači otevřeli bránu strašlivému Kadorovi.
Cormallenský vládce Artar začal shromažďovat vojsko.
Kador sbíral sílu. Tvořil příšery.
Nyní se čas nachýlil. Neboť tak je psáno.
Kador přichází.

Bojová hra na motivy Dračího doupěte

KADORGEDDON '98

Necháte se zlákat Temnou mocí, nebo budete hájit dobro a čest?

Čtyři povolání! Zvláštní dovednosti! Smrtelně zajímavé stvůry!
Mocné artefakty, které mohou vše změnit!
... a Poslední soud.

Již brzy podrobnější informace. Nenechte si ujít! Účast limitována!

MÍSTO KONÁNÍ: Střední Čechy, Posázaví. TERMÍN: 21.–23. 8. 1998

Jste skupinka a chcete představovat nestvůry? Napište, kolik vás je a co byste rádi hráli (např. Jsme tři a chceme hrát něco humanoidního). Obálku označte heslem KADORGEDDON. Za dopisní známku odepíšeme všem.

Kontakt: klub HAFAN, Karel Mrázek, Maršovice 123, 257 55

Hra v přírodě
26. 6. – 1. 7. 1998

Konsorcium Erienské družiny, Succelových dětí a dalších přátel si dovoluje pozvat dobrodruhy všeho ražení i lid obecný na velké klání.

Zlenická hláska a Stará Dubá. Dva hrady, dva páni.
A dvě armády, které zatím stojí na hranicích.
Nebylo a nebude tomu tak navždy, protože pokladny obou panství jsou otevřené veškerým osobám, které se nebojí dát život (ne nutně svůj) v sázku ...

Pro všechny hráče RPG je tu jedinečná příležitost
zažít zase jednou něco, co rozproudí krev ztuhlou po minulé schůzce.
Šanci mají i milovníci dřevěných bitev nebo fantasy světů.
Tak proč si nenapsat o podrobné informace nebo rovnou o přihlášku?
Dokážeme vám, že prababiny historky měly pravdu ...

Kontaktní adresa: **Petr „Erlond" Braťka, Valtínovská 7/1570, 140 00 Praha 4 – Krč**
E-mail: **M.Kosinova@stk.cz**
WWW info: **http://cs.felk.cvut.cz/~emmers/drdlive.htm**

Krátce o dalších akcích

Parcon/Avalcon '98: Chotěboř, 3.–6. července
kontakt: Ladislav Pátek, Žitná 1461, 58301 Chotěboř, tel. 0453/3273.

Bohemiacon '98: Ústí nad Labem, 20.–23. srpna
kontakt: SFK Nazca, P. O. Box 17, 400 01 Ústí nad Labem

Kongres Hexaedru
se bude konat v pátek 10. 7. večer v rámci **GameConu '98**.

DUCHÁČKOVY KOBKY

TEMNÉ ÚDOLÍ DUŠE

I. ročník turnaje v Dračím doupěti pořádaný časopisem Ducháček spolupořadateli jsou časopis Excalibur a nakladatelství Altar

V temné a ponuré atmosféře se odehrává fantasy dobrodružství, na které tímto zveme všechny příznivce a hráče Dračího doupěte. O víkendu 20.–21. 6. 1998 se uskuteční na ZŠ Tupolevova v Praze 9 – Letňanech turnaj v této hře na hrdiny, jehož největší předností je naprosto originální turnajový systém a pravidla. Tohoto dobrodružství se totiž můžete zúčastnit se svou vlastní postavou, na kterou jste za léta vašeho hraní již zvyklí a dobře ji znáte!!!

Jediné, co pro to musíte udělat, je poslat přihlášku a uhradit 100 Kč startovné (posílejte na BÚ číslo 3676852098/0800, jako variabilní symbol uveďte své rodné číslo a konstantní symbol je 0308). Přihláška musí obsahovat následující údaje: jméno, příjmení, adresu (popř. i jiné spojení) a rodné číslo hráče + informaci, zda budete mít zájem o nocleh a občerstvení (hradí se zvlášť – informace ještě přineseme) + jméno, rasu, povolání, úroveň, hodnoty vlastností, všechny kouzla a předměty vaší postavy (vše, co obsahuje Osobní deník).

Na základě dokladu o zaplacení a přihlášky vám zašleme startovní materiály a detailní informace o turnaji (některé věci jsou v této chvíli ještě v jednání).

Hráči, kteří zašlou přihlášku po 1. 6. 1998 nebo přijdou rovnou na místo, riskují, že se nebudou moci zúčastnit se svou vlastní postavou, ale bude jim nabídnuta některá z připravených postav.

Systém pravidel a samotného turnaje bude přiblížen v zaslaných materiálech a časopisech Excalibur č. 66 a Ducháček Special.

Zveme všechny Hrdiny – přijďte změřit svou sílu!! Čekají vás báječné ceny od pořadatelů – pravý rytířský meč pro vítěze!

Za organizátory: Pavel Žďárek

STARTOVNÉ
platba do 1. 6. 1998 . . . . . 100 Kč
platba po 1. 6. 1998 a na místě . . . . . 150 Kč

Přihlášku a doklad o zaplacení posílejte na adresu:
Ducháček, Tupolevova 516, 199 00 Praha 9 – Letňany.

Listárna

Vdnešní listárně bychom chtěli reagovat na dopisy a vzkazy, které ve své poště vidíme velmi neradi. Ne snad proto, že by jejich pisatelé kritizovali naši práci – takové dopisy naopak vítáme, neboť díky nim můžeme obsah časopisu přizpůsobit vašim přáním. Důvod je zcela jiný. Posuďte sami.

Vážení,

zapomněl jsem ke své objednávce přičíst 35 Kč poštovné. Jak Vám to mám poslat? Přikládám obálku se známkou a prosím Vás o odpověď.

Obálka skutečně přiložena, ale kromě známky svítí neposkvrněnou bělostí. Ať zkoumám list, jak zkoumám, a převracím obálku, v niž došel, sem a tam, nikde žádné jméno, žádná adresa, ani podpis. Jediným vodítkem je zpola čitelné razítko podací pošty se směrovacím číslem začínajícím 76 a patrně pětipísmenným názvem končícím na -ín. Jedině díky mému pátracímu talentu, který si nezadá se schopnostmi astrálních sfér, může být odpověď adresná.

Vážený Vladimíre, objednal sis pouze předplatné Dechu draka. Cena 198 Kč je včetně poštovného za novinové výplatné, k samotnému předplatnému tudíž není třeba poštovné připočítávat. Že s Tvou platbou žádné zádrhele nebyly, to jsi už zřejmě poznal z toho, že Ti řádně přišlo první a nyní i druhé číslo.

Chceš-li se příště dočkat odpovědi, nezapomeň do dopisu připojit i své jméno a plnou adresu.

Předchozí odstavec samozřejmě platí pro všechny, nejen pro Vladimíra. Nevěřili byste, kolik dopisů nám chodí bez zpáteční adresy. I když u velké části z nich dokážu díky počítačové databázi odesilatele z obsahu a poštovního razítka identifikovat, ne vždy se mi to podaří. Takže před tím, než svůj dopis zalepíš do obálky, zkontroluj prosím, zda jsi na něj napsal i svou adresu. Je to v tvém vlastním zájmu. Napsat adresu pouze na vnější obálku není dostačující. Pošty dostáváme mnoho, jednotlivé složky se od sebe snadno oddělí, člověk si v záplavě textu nevšimne, že uvnitř chybí adresa, a obálku jako obvykle vyhodí... Není jednodušší všem těmto problémům předejít?

Ahoj Hexaedr, chtěl bych si objednat šestistěnnou třpytivou kostku. Zpáteční adresa:...

První věta napsána na minipapírku 3x9 cm, adresa na jiném 4x5cm. Přiložena dvacetikorunová a pětikorunová mince.

Tak tohle také, prosím, nedělej, ani nám, ani nikomu jinému. Dopis piš na papír velikosti alespoň koresponďáku a zásadně neposílej peníze jen tak v obálce, zejména ne kovové mince, které ji snadno protrhnou. Chceš-li poslat drobný obnos, učiň tak ve formě poštovních známek s maximální hodnotou 8 Kč.

Ahoj Moudrá sovo!

Mám pár otázek, na které bych chtěl odpověď... Otiskněte prosím mé otázky v Dechu draka, jinak mi nebude družina věřit, že jsem se s Vámi spojil. Předem díky za odpověď. Jméno, adresa.

Ahoj, dobrodruhu!

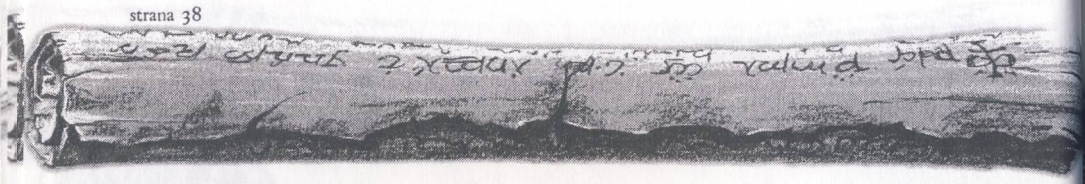
Nebudu se v tomto čísle zabývat otázkou, proč by Ti družina neměla věřit, a možnou skutečnou motivací Tvé prosby. Ostatně úvahu o vztazích ve vaší družině už jsem Ti s odpověďmi poslala.

Chtěla bych jen při této příležitosti reagovat na podobné prosby o otištění pisatelova příspěvku. V časopise rádi budeme otiskovat vaše články, úvahy a doplňky k pravidlům DrD. Musejí však být kvalitní. Dech draka je přeci jen celostátní časopis, který by měl mít úroveň, a ne nějaký fanzinový xeroxovaný plátek, který si může dovolit otisknout kdejaký blábol. Myslím, že redakce Dechu draka je dostatečně kompetentní k tomu, aby kvalitu posoudila. A co se dotazů do Moudré sovy týče, vybíráme ty, které se objevují častěji, ty, které nastiňují zajímavé problémy, a ty, o nichž si myslíme, že by mohly zajímat větší okruh čtenářů.

Milé nakladatelství,

mám zájem o testování DrD+. Jmenuji se... Ano, jsem PJ. Dále posílám odpovědi na anketu Dotazy blbé a ještě blbější do Zlatého draka... Taky jsem zkusil napsat povídku. Jmenuje se pohádka. Žil byl jednou jeden.....šťastně až do smrti. Byl bych rád, kdybyste mi napsali, jak se vám líbila. Nakreslil jsem vám taky jeden obrázek. V DrD se mi nelíbí systém vymýšlení kouzel čarodějem. Posílám vám k posouzení systém, který jsem sám vymyslel... Měl bych pár dotazů pro Moudrou sovu... No, a nakonec vám posílám několik nestvůr ze svého bestiáře. Červík obrovský... Velebule pálená... Zdraví... PS: ještě jsem zapomněl na přihlášku na Battletech. Adresu už jsem napsal, takže jen doplňuji, jsem ochoten dojíždět 40 km, ale bohužel u sebe nemůžu nikoho nechat přespat. S pozdravem... Podpis.

Uf, tak to by byly šest listů A4, hustě oboustranně popsaných miniaturním fontem na jehličkové tiskárně s vypsanou páskou. Text za sebou následuje bez jakéhokoliv optického rozdělení, jen na konci čtvrté stránky je obrázek draka.



Milý příteli, takhle opravdu, prosím Tě, ne!

Jak mám Tvůj vyplněný dotazník betatestera zařadit k ostatním dotazníkům, když odpovědi na anketu, co jsou na druhé straně, potřebuju dát na jinou hromadu? Povídka se mi docela líbí, dala bych ji klidně do Zlatého draka, ale jak ji mám dát šéfredaktorovi, když se kryje s textem o čaroději, který by měl k posouzení dostat Martin? Obrázek bych dala Robertovi, aby ho příležitostně oskenoval, ale to znamená, že týden bude Tvůj text nedostupný pro ostatní. Jak Ti tedy mám v brzké době poslat odpovědi na Moudrou sovu a hodnocení povídky?

Co z toho vyplývá? Že prosíme všechny grafomany, kteří nám posílají vícero příspěvků, aby je tématicky rozdělili na samostatné nezávislé části. Povídky zvlášť, doplňky k pravidlům zvlášť, obrázky zvlášť, přihlášky zvlášť a průvodní dopis s otázkami také zvlášť. A pro jistotu na každou část napište svou adresu. Nám tím usnadníte práci, vy dostanete o to rychleji odpověď.

Zdravím všechny v Altaru!

Posílám Vám nějaké své povídky a jeden článek. Příspěvky jsou na přiložené disketě. S přáním mnoha úspěchů... Podpis, adresa.

Disketa přiložena. Vložím ji do mechaniky a po krátkém zkoumání zjistím, že texty jsou formátované zřejmě v AmiPro, který nikdo z nás nemá. Tudíž pro nás prakticky nedostupné.

Zdravím všechny, kteří nám hodlají posílat své příspěvky v elektronické podobě. Tak především, a to platí obecně, nejste-li domluveni s příjemcem a nevíte-li, jaký editor používá a jaké požadavky má na formát souborů, posílejte prostý text, bez jakéhokoliv formátování, speciálních fontů, řídících znaků a podobně. Mýtus „Word má přece každý" u nakladatelství zpravidla neplatí, protože ke psaní dopisů stačí i editory, které jsou součástí Windows, a pro DTP je Word nepoužitelný. Navíc fonty a vnější vzhled textu vydavatel stejně upraví podle svého a jen mu tím přidělváte práci. V průvodním dopise napište, co je na disketě za soubory, co obsahují a hlavně, v jakém jsou formátu. Je také dobré z bezpečnostních důvodů soubory na disketu nahrát vícekrát a vůbec nejlepší je připojit do dopisu i vytištěný exemplář (není-li příliš rozsáhlý). Přiloženou disketu opatřete nálepkou se svým jménem a adresou. A není k zahození tyto údaje zařadit i na začátek každého souboru.

Co se týče vlastní podoby textů, rozšířeným nešvarem je odsazování odstavců (mezerami nebo tabulátorem), případně ještě vynechávání řádků mezi nimi, což pak musíme pracně odstraňovat. Takže tohle taky, prosím, nedělejte.

Na závěr několik slov o komunikaci prostřednictvím e-mailu. Hlavní zásadou je nepoužívat při psaní mailů diakritiku, protože během přenosu může mail o písmena s háčky a čárkami snadno přijít a výsledek je k nepřečtení. A posíláte-li mailem nějaký příspěvek, připojte ho jako ***Přílohu*** (*Attachment*) a pokud možno zkomprimovaný (ZIP, ARJ), aby se zmenšil objem posílaných dat.

Recenze

Čarodějovo pravidlo podruhé

Hned úvodem – podruhé a opět skvěle. Možná ještě líp, než poprvé. Ale nepředbíhejme.

V prvním díle jsme naše hrdiny opustili ve chvíli, kdy se loučili s Bahenním lidem a vydávali se na další cestu za magickou třetí schránkou Ordenu. Vodítkem k majiteli třetí schránky byla velmi zlá čarodějnice Šota, která jako jediná měla a mohla prozradit informaci o tom, kde se třetí magická schránka nachází. Šota je opět typickou představitelkou psychologie postav v Goodkindových knihách. Původně očekávaný profil bytostně zlé čarodějnice se po setkání s ní hroutí a člověk má až pocit, že skutečně chce hrdinům pomoci. Ano, Šota je zlá, ale tak nějak lidsky. Má pro to rozhodně své důvody.

Po dramatických událostech u Šoty se hrdinové vydávají dál a příběh získává čím dál víc na spádu. Vše je napsáno tak sugestivně, že když se hrdinové minou s malou holčičkou, která má u sebe třetí schránku (nebudu vám prozrazovat, jak k ní přišla, nemusím taky vyžvatlat všechno), člověk má chuť klít jako pohan. Pokud by nebylo vyprávění strhující, rozhodně by se to nemohlo stát.

Nicméně, ke konci knihy ještě zbývá několik set stran a vyprávění dále graduje. Richard se dostane do zajetí kruté Mord-Sithy, která je od narození vychovávána pro jediný účel – dokonalé zvládnutí umění mučit. Ale

nebyl by to opět Goodkind, aby nám skrz naskrz krutou ženu nevylíčil tak, že když potom v závěru umírá, je nám ji skoro líto. Zajetí krutou Mord-Sithou Richardovi paradoxně pomůže dostat se přímo k Darkenu Rahlovi. Ten už sice má v držení třetí schránku, ale neví, jak ji má použít. Jedinou možností, která zaručí správné pořadí otevření třech schránek Ordenu, je použití Knihy počítaných stínů. Ta už ale neexistuje a jediný člověk, který ji zná slovo od slova, je Richard. Vše se řítí ke strhujícímu závěru – ten vám prozrazovat nebudu, přečtěte si sami.

Ve druhém díle se také konečně dozvíme, co je to vlastně ono První čarodějovo pravidlo. Jaký div – Pravidlo zní: „Lidé jsou hloupí". Díky, pane Goodkinde, to bych netušil. Ale autor má pro toto tvrzení své důvody. A po jeho vysvětlení člověku nezbývá než souhlasit.

Překlad se mi tentokrát jeví jako pečlivější, mám pocit, jako by vydavatel nechal překladateli víc času na vychytání chyb. Obálka je prapodivná a docela by mě zajímalo, kdo ji vytvořil. V tiráži není copyright (i když podle zákona tam být má) a tak mám trochu podezření, jestli náhodou není obálka načerno stažená z internetu. Její nízká ostrost by tomu nasvědčovala.

Dílo je dokonáno a nám nezbývá než doufat, že vydavatel se trochu „pochlapí" a bude Goodkinda vydávat dál. Neboť, jak se již stalo zvykem, hlavní záporný hrdina slibuje naprosto stylově „že se vrátí".

Terry Goodkind: První čarodějovo pravidlo – Meč Pravdy – Tři schránky Ordenu. Přel. Vincent Šinský. Autor obálky neuveden. Praha, Classic 1997. 503 s. 165 Kč.

Robert Pilch

Král z Hlubiny půlnoci

Poznámka na úvod:

Úkolem recenzenta a kritika je „pochopit kritizované dílo s chutí, odvahou, promítnout do textu svůj vlastní názor, svůj druh pohledu," říká publicista Jiří Cieslar. „Kritik by měl dát dílu šanci, ale o stejnou příležitost – mluvit sám za sebe, se nesmí připravit ani sám." Někdy je to těžké: zvlášť, když mám napsat o nedokonalostech knihy, za kterou cítím ohromné úsilí a nadšení autora.

Ke knize Františky Vrbenské *Král z Hlubiny půlnoci* jsem přistupoval s velmi dobrými pocity. Na zadní straně obálky je sice napsáno, že je to první díl trilogie a já – mám-li být upřímný – mám už z trilogií tik v pravé nozdře, ale když za to autorka získala titul Rytíře fantasy, bude to mít šleh, říkal jsem si. Nakonec jsem ale tak úplně nadšen nebyl. Proč? O tom, samozřejmě, bude tato recenze.

Děj knihy je pojat velmi klasicky. Družina hrdinů – učenec, horal-válečník, čarodějka-ranhojička, muž proměňující se v havrana a postarší, rustikálně obhroublý psanec jdou a jdou a jdou, překonávají mnohá nebezpečí a jako cíl si vytyčují osvobození dědice trůnu. Jejich země je totiž v područí zlých nájezdníků. Proti družině stojí zlý velitel vojska, stovky nepřátelských vojáků a především temný, moudrý, všemocný a děsivé plány a zamotané intriky spřádající čaroděj. Zápletka tedy neopouští typické schéma většiny příběhů z rodiny fantasy.

Autorka pojala věc velkolepě. Příběh staví do prostředí raně středověkého středoasijského Nabatu, v závěrečné příloze nastiňuje reálné pozadí jmen, událostí a míst. Chvályhodně se tak snaží ve čtenáři vyvolat pocit jakéhosi ukotvení příběhu v hlubších souvislostech. Sází také na květnatost mluvy, knižnost výraziva – to vše může dát příběhu

rozměr jakési „mýtické serióznosti", punc historičnosti.

Bohužel musím konstatovat, že se autorčina snaha mnohdy poněkud minula účinkem.

Jedinečně zpracované pozadí není dějem přesvědčivě vsáknuto – snad jako by v něm i chybělo. Atmosféra je jím nedotknuta, nijak se neliší od jiných fantasy románů. Přitom se nabízelo mnohé – paradoxně jediné, co má v knížce něco společného se světem střední Asie, jsou skvělé ilustrace Petra Utěšila. (Připomínají mi staré dobré mayovky, jsou fakt fajn.) Kdyby Františka Vrbenská zasadila Krále z Hlubiny půlnocí do zcela vymyšleného světa, nic by se nestalo. Ke škodě své i čtenářské nevyužila, co si sama nabídla.

Františka Vrbenská používá hromadu přirovnání, vynechává často zvratné „se", její jazyk je dosti specifický. V některých okamžicích jí pomůže mistrovsky načrtnout atmosféru a v tu chvíli má své opodstatnění – velmi hezký příklad je na stranách 256-257.

S podvečerem se do taverny u Velkého tržiště trousili zamlklí hosté. Laciné červené víno pokrotle crčelo do pohárů, tuhé hovězí vázlo mezi zuby. Hráči u stolů se častovali dušenými nadávkami, kostky dopadaly na pobryndané stoly jako po špičkách.

Jindy však poetičnost působí kontraproduktivně – zdržuje děj, činí text ukecaným, rozmělňuje dramatičnost. Někdy autorka trpí typickým neduhem romantiků: její přirovnání zavánějí tím, co jedna má kamarádka vtipně nazývá „syndromem vlající koňské hřívy". Románu by prospěla červená tužka a rýpavý škrtátor, který by půlku vět zeštíhlil, akci zakčnil. Kniha by pak sice nebyla tak tlustá, ale získala by třeba potřebný spád a chytlavou čtivost, která ji mnohdy opouští.

Většina fantasy, ke které jsem se v poslední době dostal – a *Král z Hlubiny půlnoci* není výjimkou – má jedno značné mínus. Tím kamenem úrazu jsou postavy. Patrně existuje jakási vžitá představa, jak mají hrdinové fantasy vypadat, autoři se této představy tvrdošíjně drží a výsledkem jejich literární snahy pak jsou jen nedobře oživené typy, nikoli živoucí bytosti. Tito typoví hrdinové spolu pak konverzují těžce doslovným způsobem, jejich dialogy nemají švih, vtip je tu tuhý a neúsměvný. Jen humorně pojatá fantastika tyto bolístky dokáže překonat – jakmile se však mluví trochu vážně, je to tvrdé jak moskevčák. Škoda, škoda, škoda. Postavy, které nejsou ploché, totiž dodávají na originalitě a šmrncovnosti i jinak dosti obnošenému dějovému kabátu.

Na *Králi z Hlubiny půlnoci* je patrně nejzajímavější to, co jsem už zmínil výše: že nápad vychází z reality. A ač toto na něm většinou není příliš znát, uznávám, že už jen to vědomí v sobě přece ukrývá zvláštní lákání. Jsem zvědavý, zda Františka Vrbenská tuto nit v dalších dvou dílech *Labyrintu půlnočního draka* nechá zaslouženě vyniknout.

A poznámka na závěr:

Vypadám jako hnusný hnidopich, chytrák a intouš. Jasně. Jenže já chci číst dokonalé knížky. Chci, chci, chci, chci. A ty připomínky snad *jsou* konstruktivní, ne?

Františka Vrbenská: Král z Hlubiny půlnoci. Obálka David Spáčil, ilustrace Petr Utěšil. Olomouc, Netopejr 1998. 384 s. 189 Kč.

Jakub Macek

Ochránce Impéria – Milenec

Druhá část druhého dílu ságy o tsuranském Impériu přináší rozuzlení osudu lady Mary z Acoma a jejího barbarského otroka (a jak praví název knihy,

i milence) Kevina. Na téměř čtyřech stech stranách textu můžeme sledovat životní změny provázející oba milence v souvislosti s událostmi, které v tradicemi přísně svázaném Impériu nastávají po šokujícím činu Ctihodného Milambera a po pádu vojevůdce Almecha (tyto události z jiného pohledu zahrnuje Trhlinová sága).

Na knihu jsem se docela těšila – na předchozích dílech mě zaujalo téma ve fantasy celkem neobvyklé, srovnávání dvou zcela odlišných civilizací. Právě pro toto těšení jsem byla dost zklamaná. Fantasy prvky jsou pryč v podstatě všechny, tvorové cho-ja i mágové jsou naprosto okrajoví, ale hlavně se ztratilo to, co mne zaujalo dříve – intriky mi jaksi nepřipadají dosti intrikánské a střet kultur dost silný... originalita námětu je poněkud utlumená, vše spěje poměrně zřetelně k nevyhnutelnému závěru, tj. změně systému vlády na Kelewanu. Mohlo by to být i velmi zajímavé, kdyby se stalo něco opravdu nečekaného – ale děj se ubíral vpřed celkem podle mých odhadů, což mě celých 375 stran zkrátka mírně nebavilo. (Jak jen jsem si přála, aby se někomu něco pořádně nevyvedlo! Jak jen jsem v jistých okamžicích fandila Minwanabimu!)

Snad jsem příliš kritická. Knížka je čtivá, dobře přeložená. Byla jsem zvědavá, jak to vše s Kevinem a Marou dopadne – a teď to tedy vím. Dopadne to víc logicky než romanticky, což mě do značné míry i potěšilo, problém je spíše v tom, že jsem podobný závěr vytušila až příliš dlouho dopředu. Ale tsuranské Impérium trvá a dějiny pokračují. Z lady Mary se stala osoba, která se skutečně zapsala do jeho historie. A někde na obzoru tušíme Kevinka. Možná někdy zůstane sám doma a převrátí nám Kelewan ještě trochu víc naruby. To zřejmě až v dalších dílech. Každá vícedílná sága má slabší a silnější části. Kdo ví, co nás ještě čeká.

Raymond E. Feist, Janny Wurtsová: Ochránce Impéria – díl II., Milenec. Přel. Robert Čapek. Obálka Don Maitz. Praha, United Fans a.s., knižní řada Poutník, 1998. 375 s. 175 Kč.

Hana Vlčinská

Píseň Kálí

Svět je bolest,
Ó hrozná Šivovo ženo
Žvýkáš maso
Ó hrozná Šivovo ženo,
Tvůj jazyk pije krev,
Ó temná matko! Ó nahá matko.
Ó Šivova milovaná
Svět je bolest.

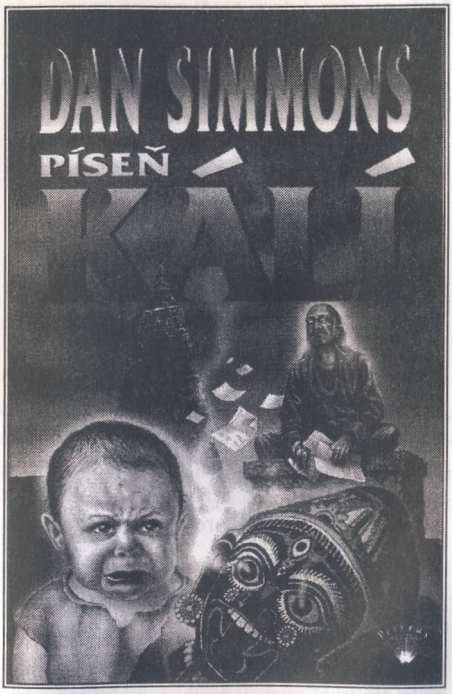
Román Dana Simmonse *Píseň Kálí* je žánrově těžko zařaditelný. Pohybuje se na hraně fantastiky a mainstreamu. Není to horor ani sci-fi, snad k fantasy má blíž. Ovšem jaksi v „holdstockovském stylu" – známá realita se prolíná s cizím, mýtem ovládaným světem, který přitáhne hlavního hrdinu. Marně bychom tu tedy hledali draky a čaroděje a udatné prince a trpaslíky...

Děj knihy je poměrně nekomplikovaný. Spisovatel a básník Luczak odjíždí se svou hindskou manželkou a půlroční dcerou do Kalkaty, aby napsal článek o několik roků mrtvém indickém básníku Dasovi. Ten údajně po letech tajuplně znovu objevil a napsal epos – Píseň Kálí. Kalkata Luczaka přivítá jako hnusné, vlhké a horké město, básník Das se jeví jako neexistující osoba. Luczak se s odporem Kalkatou pohybuje, setká se se Sdružením bengálských spisovatelů, dozví se, že Dase nemůže z jakýchsi důvodů vidět, dostane anglický překlad eposu a už už se chystá domů, když tu... Když tu jej „náhoda" a jistý Krishna přivedou k setkání s podivným mladíkem. A domů se nejede...

Luczak naráží na temný kult bohyně Kálí, na její uctívače Kapaliky. Sem vede stopa Dase, mrtvého a přece živého. Luczak toužící po materiálu pro článek se nenechává odradit strachem a jde po této stopě... a to změní jeho život, jeho samého, sebere mu to dceru a duševní zdraví, do mozku vypálí sílící Píseň Kálí.

Po kouscích dávkované fantaskno a temné strachuplno připomínají staré a „strašlivé" romány z přelomu století či Spielbergův druhý film o Indiana Jonesovi – Chrám zkázy. Simmons se ovšem tématu chápe novým, neohraným způsobem. Sází na jistou civilnost hlavního hrdiny, čímž ho více přibližuje čtenářovi, a geniálně si hraje s atmosférou.

Dost mě zaujaly popisy deštivé Kalkaty, připadly mi velmi přesvědčivé a životné. Luczak, hrdina a zároveň vypravěč, je básník a jako básník také líčí, co vidí a cítí. Monzunové lijáky, slumy, žebráci a bordel a smrad, hluk a auta, stoky, rozbité domy s loupající se omítkou, Bohyně... Je to skvělé. Mám pocit, jako bych Kalkatu navštívil. Vrcholem je Luzackův sen o milování s Kálí, zakončený bezvadnou polucí.



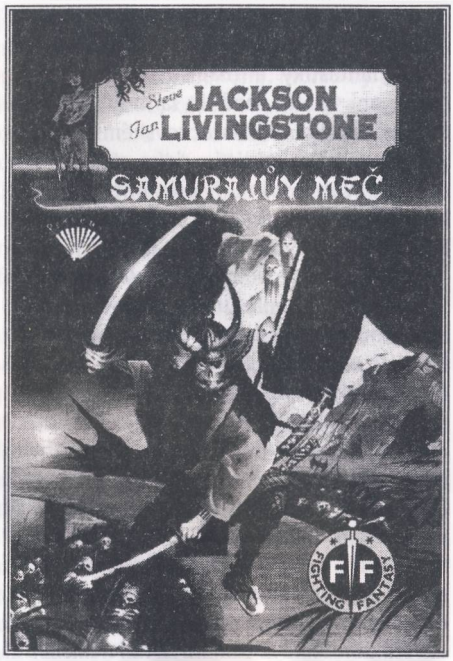
Překlad mohl knihu docela zabít – naštěstí se tak nestalo. Překladatel zná dostatek českých slov, aby se neopakoval, a má invenci – vyhýbá se hromadě zbytečných jazykových klišé, která se lepí na dnešní fantastiku. Redakci se dá sice vytknout, že nevychytala některé drobné těžkopádnosti – pár vět má poněkud zběsilý slovosled – a dopustila občasné interpunkční žonglérství, ale to bychom jiné museli umlátit...

Jsem stále a pořád ještě nadšen. Fakt. Je to skutečně dobře napsaná kniha, nijak povrchní ani zbytečně „umělecká" (rozuměj nesrozumitelná). Vcucla mě a nepustila – pošmákl jsem si, jak už skoro měsíc ne. A vzhledem k tomu, že Simmons za *Píseň Kálí* dostal v roce 1986 cenu World (nikoli Word, jak je uvedeno na obálce – pozn. red.) Fantasy Award, nebudu asi sám, kdo si hladí sytý břich.

Dan Simmons: Píseň Kálí. Přel. Ivo Reitmayer. Obálka Petr Bauer. Plzeň, Perseus 1998. 289 s. 140 Kč.

Jakub Macek

Fantasy po japonsku



Už dvacátý Fighting Fantasy gamebook se tentokrát odehrává v zemi velice podobné dávnému Japonsku. Pán démonů uloupil šógunův kouzelný meč a v zemi vládne chaos. Úkol hrdiny – šógunova šampióna – je tedy jasný: projít zemí až k Jámě démonů a získat meč zpět pro svého vládce. Cesta je samozřejmě plná překážek a nepřátel, zrádnými lordy počínaje a nemrtvými stvůrami konče.

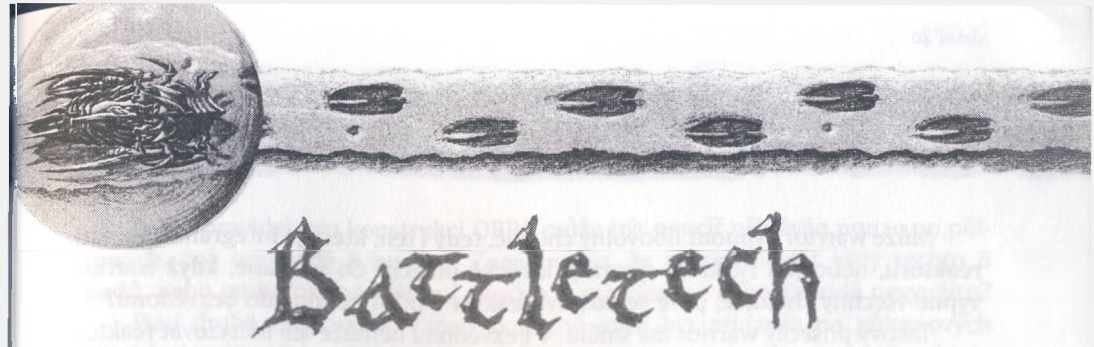
Zápletka je tedy v podstatě klasická, novou dimenzi však hře přidávají body CTI, které lze podle chování v různých situacích získávat či ztrácet. Jako samuraj se hrdina musí řídit určitými pravidly a pokud je poruší víc, než je zdrávo, běda mu – samuraj, který ztratí čest, není ničím a musí vlastní rukou ukončit svůj život. Také možnost vybrat si jedno z bojových umění činí hru zajímavější – díky zvládnutí lukostřelby se lze zbavit protivníka dřív, než dojde k boji muže proti muži, ovládání dvou mečů poslytuje převahu v osobním souboji, apod.

Dalším kladem je též existence více cest vedoucích k cíli (navíc značně spletitých a bohatě rozvětvených) a na každé z nich je možné získat jiné zajímavé předměty. Díky tomu se Turnaj světů, velká zkouška před závěrečným bojem s Pánem démonů, stane z pouhého sledu soubojů v aréně i zkouškou důvtipu – volba správného spojence může značně usnadnit cestu k vítězství.

Překladateli se celkem podařilo zachovat atmosféru starého Japonska a zdárně se zhostil i převodu hádanek, které mají značný význam pro další průběh cesty. Spíše kosmetickou vadou je poněkud nerovnoměrné rozmístění obrázků (které jsou jinak velice pěkné), tento nedostatek se však objevuje již v originálu.

S. Jackson a I. Livingstone: Samurajův meč. Přel. Zbyněk Dach. Obálka Peter Andrew Jones. Plzeň, Perseus 1998. 80 Kč.

-mk-



Často kladené otázky

Narazili jsme na problém při obsazování hexů. Podle pravidel nesmí na jednom hexu po skončení pohybu OBRa zůstat více než jeden robot. Dejme tomu, že OBR A stojí ve vodě hloubky 1 (nebo větší). Jiný OBR B (spřátelený) chce tímto hexem projít. Protože se jedná o hloubku 1, musí si jeho hráč hodit na řízení. Co se stane, když neuspěje, OBR B spadne a nebude mít už dostatek BP k tomu, aby vstal a hex, obsazený OBRem A, opustil?

Nastane všem warriorům dobře známý dominový efekt. Popišme si ale celou situaci od začátku. OBR B vstupil na hluboký vodní hex (obsazený OBRem A), přičemž si musel hodit na řízení, neuspěl a spadl. Může zůstat ležet nebo se může pokusit vstát (uspět v příslušném hodu na řízení) a případně odejít. O to se může pokoušet tak dlouho, dokud na to bude mít BP. Klidně se však může stát, že OBR B nebude mít dostatek BP k opuštění hexu, obsazeného OBRem A. Jakmile se tedy ukáže, že OBRův pohyb skončil na obsazeném hexu, nastává dominový efekt. OBR A je každopádně vytlačen na sousední hex a musí si házet na řízení. Pokud OBR B v této chvíli stojí, musí si v důsledku dominového efektu rovněž hodit na řízení (nezávisle na tom, kolikrát si na tomto hexu na řízení již házel), neboť při dominovém efektu si na řízení házou oba zúčastněné OBRy.

Může ležící OBR provádět nějaké fyzické útoky?

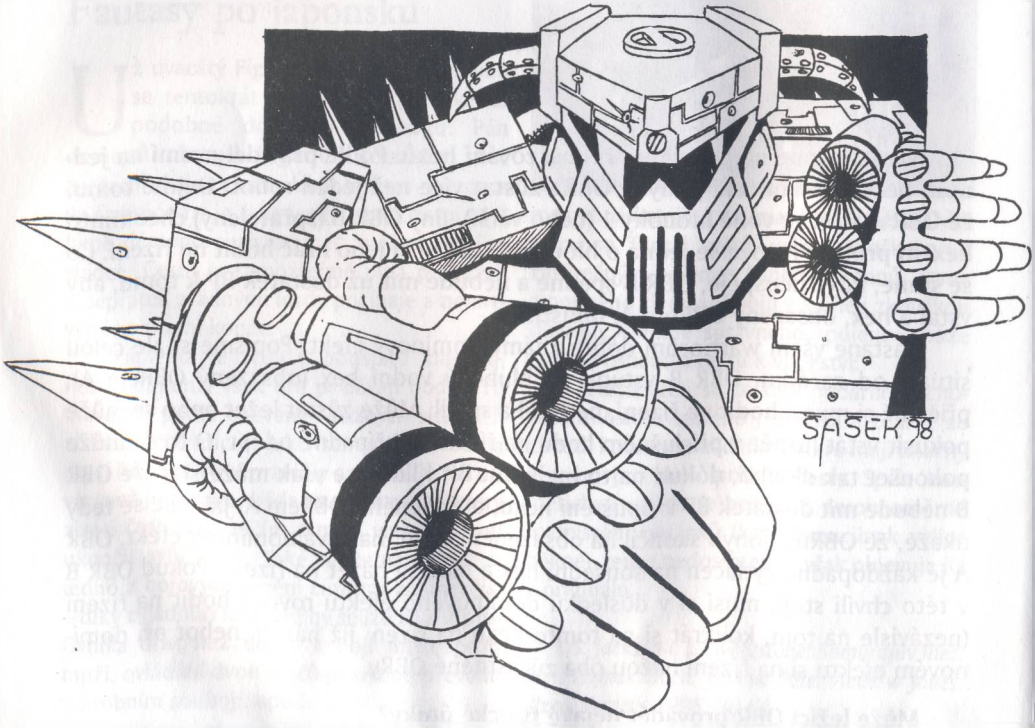
Ležící OBR nemůže fyzicky zaútočit na jiného OBRa.

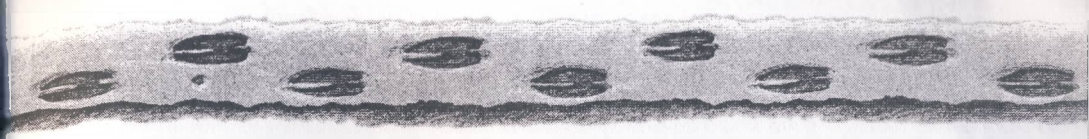
Může warrior vypnout libovolný chladič, tedy i ten, který je integrální součástí reaktoru, nebo jen ty, které obsazují kritické pozice? Co se stane, když warrior vypne všechny chladiče, poté se odstaví reaktor a pilot upadne do bezvědomí?

Takový pošetilý warrior má smůlu. V bezvědomí nemůže ani nahazovat reaktor ani zapínat chladiče. Teplota OBRa neklesne, dokud se pilot neprobere a chladiče znovu nezapne.

Vybuchne-li munice v důsledku kritického zásahu, šíří se případné poškození další oblasti rovněž do vnitřní struktury, i kdyby pancíř této oblasti ještě nebyl poškozen?

Ano, výbuch munice vždy poškozuje přímo vnitřní strukturu, nezávisle na tom, v jaké stavu je vnější pancíř.





Podle pravidel pro konstrukci OBRů může být pancíř přidáván pouze po půltunách, což odpovídá 8 bodům. Znamená to, že musím přidat vždy těchto 8 bodů, nebo mohu přidat půltunu pancíře, z níž zůstane několik bodů nevyužito?

Platí druhá eventualita. Pancíř skutečně musí být přidáván po půltunových blocích. Jestliže však vnitřní struktura OBRa není s to nést celou tuto váhu, body navíc nelze využít. Tak například stotunový OBR může mít maximálně 307 bodů pancíře. Váha tohoto pancíře bude 19,5 tuny. To by odpovídalo 312 bodům pancíře, ale 5 bodů bude nevyužito, protože je na vnitřní strukturu již nelze upevnit.

Ve vodě hloubky 2 a větší nelze pálit z OBRových zbraní. Lze v této hloubce útočit fyzicky?

Boj ve vodě je častým námětem dotazů. Ve smyslu současných pravidel BT4 nelze pálit ze zbraní, umístěných pod vodou (podobně jako nelze používat zdvižné trysky). Nelze ani střílet ze vzduchu do vody (OBR ve vodě hloubky 1 je v částečném krytu a jeho spodní část nemůže být zasažena). Navíc plně potopený OBR má podle pravidel blokován výhled, z tohoto důvodu OBRy pod vodou na sebe ze zbraní pálit nemohou. Fyzické útoky však volný výhled nevyžadují, proto je lze pod vodou provádět bez omezení – s jedinou poznámkou, kterou snad ani nemusím uvádět. Při útoku z výšky, který startuje z vodního hexu, nelze samozřejmě použít potopené trysky.

V dalších modulech BattleTechu bude boj pod vodou podrobně rozepsán, budou se na něj vztahovat některá specifická pravidla a dokonce budou k dispozici speciální zbraně pro podvodní boj. Zatím však platí výše zmíněná zjednodušující pravidla.

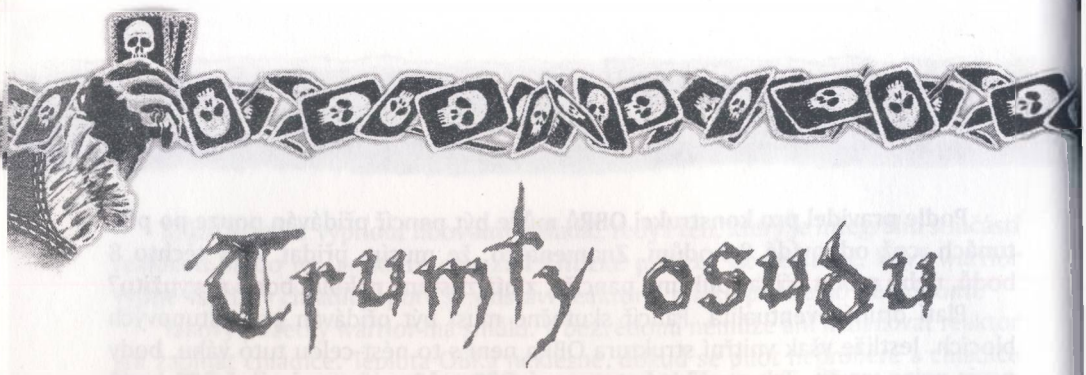
Ve scénáři č. 3 v Pravidlech hry je na straně 40 u rozmístění útočníka pravděpodobně chyba. Hexy 1510 až 1517 totiž ani na jedné z přiložených map nejsou. Mapa končí sloupcem 1410 až 1417.

Tato chyba byla způsobena tím, že americký originál map sloupec 15xx obsahoval. Naše tiskárny jsou zvyklé na jiný formát tisku, takže okraj mapy byl oříznut. Bohužel jsme se to dověděli, až když bylo všechno v tisku.

Dohodni se se svým spoluhráčem, zda postavíš svoje OBRy na hex 1410 až 1417, nebo zda hexy, z nichž je na mapě jen okraj, budete považovat za celé a budou tak tvořit sloupec 15xx na mapě. V tom případě tyto hexy budou na úrovni 0 s lehkým terénem.

ilustrace Zdeněk Šašek

Dotazy s warriorskými problémy posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do herního manuálu.



Control decky

Luděk „Ferda“ Motyčka

S novým číslem Dechu draka se spolu opět na jeho stránkách setkáváme v další krátké exkurzi do světa Magic: The Gathering. Dnešní téma bude od minulých značně odlišné. V minulých číslech byl společným jmenovatelem pro všechny tam uvedené balíčky útočný styl hry. Dnes se tedy zaměříme na opačný konec hracího pole, a sice na balíčky zaměřené na obrany. Pro tyto balíčky se vžil název „control“, protože se nesnaží pouze bránit, ale jejich prvořadým cílem je kontrolovat hru.

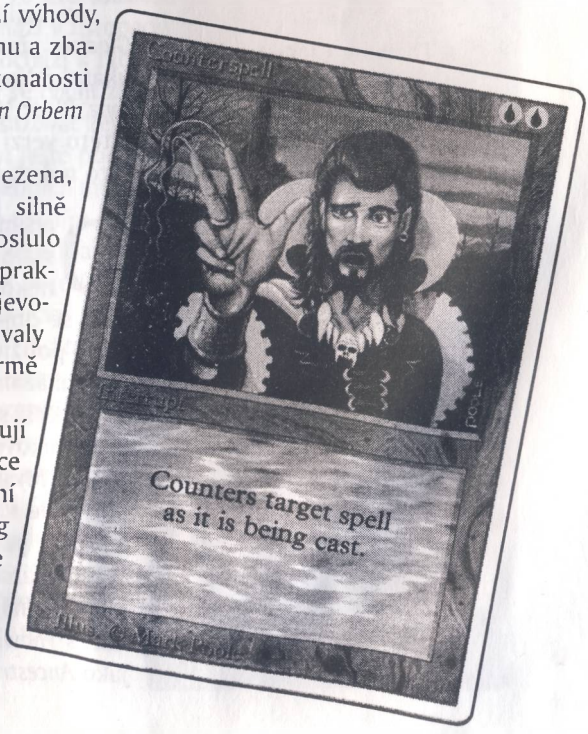
Tento typ hry je v celé své nedlouhé historii spojen zejména se dvěma barvami. Obě dvě jsou nasnadě, jednak bílá pro svou schopnost zbavit se jakékoli hrozby, ať již reprezentovanou bytostmi (*Swords to Plowshares*, *Wrath of God*), či artefakty a enchantmenty (*Disenchant*, *Divine Offering*), dále pak modrá pro svou zakazovací magii (*Counterspell*, *Force of Will* atd.) Tyto karty samotné by však k existenci těchto balíčků nestačily, prvotním impulsem pro jejich vznik bylo omezení *Black Vise*, která je proti takovémuto typu balíčku naprosto devastující. Dříve nebylo nic neobvyklého, když si modrý v naprostém zoufalství zakazoval vlastní kouzla, aby se zbavil alespoň nějakých karet v ruce.

Inspirací pro tento styl hry byl famózní a asi nejznámější magicový balíček, jaký byl kdy vytvořen. Jasně to dokumentuje jeho název „The Deck“, pod kterým je známý v anglicky mluvících zemích. Jeho autorem je kalifornský špičkový hráč Brian

Weissman, jenž však mohl těžit ze všech výhod typu I, pro který byl jeho balíček určen, zejména pak všech *Moxů* a *Black Lotusu*, kteréžto karty mu dovolily counterovat již od prvního kola, respektive se rychle zbavit karet na ruce. V typu II tomu však bylo docela jinak a *Black Vise* tak téměř úplně znemožňovala úspěšné použití tohoto stylu. Tento nedostatek byl však pomocí administrativního zásahu DCI odstraněn, a proto i zde začínají nalézat uplatnění.

Od února roku 1996 tak vznikají balíčky, jejichž charakteristickou známkou se stává defenzivní hra, kdy hráč odstraňuje jednu hrozbu za druhou a neustále narušuje soupeřovu hru až do té míry, že získá naprostou kontrolu nad hrou. Dalším poznávacím znamením je skutečnost, že tyto balíčky mají pouze několik „útočných" karet a tím velice limitovaný způsob vítězství. Dále lze na soupisu těchto balíčků najít klasické obranné karty zmíněné již v úvodu tohoto článku, navíc jsou přidány karty zajišťující životy, ať již *Zuran Orb*, či *Ivory Tower*, které umožňovaly bránícímu se hráči přežít do okamžiku, kdy si lízl některou ze zvratových karet, a tím získat kontrolu hry na svou stranu.

K tomu, aby si zvratovou kartu lízl dostatečně brzo, sloužila jedna karta, která si po krátké době vysloužila stejný osud jako *Black Vise*, a sice *Land Tax*. S její pomocí si defenzivní hráč lízal až čtyři karty za kolo a tím dociloval masivní karetní výhody, prakticky si úplně „propral" knihovnu a zbavil ji veškerých zemí. Absolutní dokonalosti bylo dosaženo ve spolupráci se *Zuran Orbem* nebo *Strip Mine*.



V červnu byla tedy *Land Tax* omezena, čímž byly klasické control decky silně oslabeny a následovalo léto, jež proslulo pod názvem černé. V té době se prakticky klasické control decky neobjevovaly, částečný úspěch zaznamenávaly pouze jeho varianty, ať již ve formě Prison či Turbo Stasis.

V té době se však také objevují **Alliances** a s nimi přichází nové velice silné zbraně pro jakýkoli defenzivní balíček – *Kjeldoran Outpost* a *Thawing Glaciers*. Tyto karty se nejprve uplatňují spíše sporadicky, ovšem po říjnovém omezení *Strip Mine* se situace dramaticky mění.

Finkel Post

4 Counterspell
3 Force of Will
3 Power Sink
2 Recall

4 Swords to Plowshares
4 Wrath of God
3 Disenchant
1 Balance

1 Fireball
2 Stone Rain

1 Feldon's Cane
1 Zuran Orb

4 Thawing Glaciers
4 Kjeldoran Outpost
1 Strip Mine
4 Mishra's Factory
2 Adarkar Wastes
2 City of Brass
2 Mountain
6 Plains
6 Island

Sideboard:
2 Feldon's Cane
2 Stone Rain
3 CoP: Black
2 CoP: Green
2 CoP: Red
1 Disenchant
3 Divine Offering

Na scénu totiž přichází balíčky, které vstoupí do povědomí hráčů pod názvem counterpost. Již samotný název nám napovídá, o co v těchto balíčcích jde. Nabízela se zde zcela nová strategie, která byla zaměřena především k tomu, aby protivník držel ve svých rukou co nejvíce „mrtvých" karet. Proto v těchto balíčcích nenajdeme jediný permanent jiný než země, které se pak stávají jedinou cestou k vítězství. Protivník pak často drží v rukou své naprosto nepotřebné karty zaměřené proti bytostem, artefaktům, či enchantmentům. Tyto balíčky se od dřívějších liší také tím, že *Kjeldoran Outpost* v sobě kombinuje jak obranný prvek, tak útočný a hráč control balíčku, tak nebyl odkázán pouze na reagování na protivníkovu hru, ale mohl sám i v raném stádiu hry vyrazit do útoku. Pro představu uvádím balíček, jehož autorem je Jon Finkel.

Je zajímavé sledovat, jak rychle *Thawing Glaciers* převzaly roli *Land Tax*. Tento balíček se ukázal jako velice silný, jedinými jeho problémy byla *Black Vise* a cizí *Kjeldoran Outpost*. Proto je v této verzi také zakomponován *Stone Rain*, aby toto nebezpečí minimalizoval.

Dalším milníkem ve vývoji control decků se stalo vydání **Mirage**, které obsahovaly několik velice zajímavých karet. V první řadě se objevila *Dissipate*, která nahradila do té doby používaný *Power Sink*. Ještě důležitější se však ukázala karta *Political Trickery*, která smazala největší slabinu, tj. neschopnost obrany proti protivníkovu *Kjeldoran Outpostu*. K tomu navíc přibyl *Mystical Tutor*, jenž umožnil najít si potřebné karty přímo v balíčku. Pomocí *Tutoru* a *Recallu* pak bývala kombinace *Balance* + *Zuran Orb* zahrána i několikrát za hru. V této době se také začíná používat *Brainstorm*, jenž v kombinaci s *Thawing Glaciers* má prakticky stejný efekt jako *Ancestral Recall*.

Dalším krokem ve vývoji bylo v lednu 1997 úplné zakázání všech omezených karet, což byla pro control decky prakticky rána do vazu, neboť většina z omezených karet představovala základní stavební kameny těchto balíčků. Druhou věcí však je, že tento krok byl přímou reakcí na kombinaci *Tutor* + *Recall* + *Balance* + *Zuran Orb*. Pro toto období je typický opětovný ústup control decků, z nichž nejpoužívanější variantou byly Browse decky.

V následné fázi, která začíná zavedením páté edice se situace opět mění a ke slovu se opět dostávají varianty s *Kjeldoran Outpost*. Rozdílem proti klasické verzi však je zaměření na modrou, neboť bílá ztratila *Swords to Plowshares* a místo nich se začíná prosazovat *Nevinyrral's Disk*.

Kmenší mezihře pak dochází v červenci, kdy se opět na scénu vrací **Ice Age**. To vše způsobuje masivní návrat Counterpostů ve své klasické podobě. K poslední změně pak dochází v listopadu, kdy **Ice Age** definitivně odchází, a dochází k radikální změně všech balíčků. Tyto změny se týkají zejména control decků, kde se začíná prosazovat zejména celomodré verze. Tyto tendence jsou ještě podpořeny vydáním **Tempestu**. Jednou z posledních mutací je balíček Alexe Shvartzmana, jenž zde uvádím.

Ve své podstatě se dá říci, že jeho balíček se vlastně vrací k původnímu starému pojetí control decku. Cesty k vítězství jsou prakticky totožné, místo *Mishra's Factory* je však použit *Steel Golem* a místo *Millstonu* pak *Grindstone* a *Jester's Cap*. Jako obrana proti bytostem pak slouží kombinace karet *Propaganda*, *Pendrell Mists* a *Winter Orb*, které společně tvoří prostředí pro bytosti silně nepřátelské. Vše navíc podporuje *Quicksand* a *Capsize*.

Takto tedy vypadá jedna z posledních verzí velice populárního stylu známého jako control deck. Tento vývoj však není ukončen a lze se jen těšit, jaké nové změny do tohoto rozvoje vnese blížící se **Stronghold**.

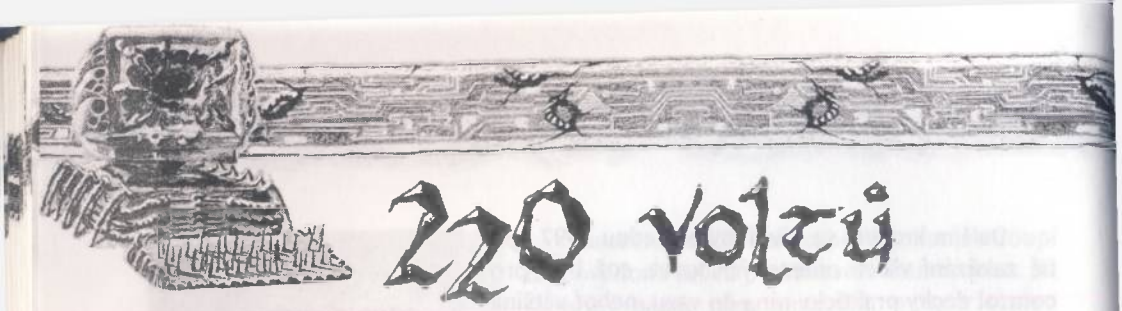
Shvartzman's Steel Curtain

4 Counterspell
3 Dissipate
2 Dismiss
3 Disrupt
4 Propaganda
2 Pendrell Mists
2 Capsize
4 Impulse
1 Recall

3 Steel Golem
4 Winter Orb
1 Grindstone
1 Jester's Cap

3 Sky Diamond
3 Mind Stone
4 Quicksand
16 Island

Sideboard:
1 Disrupt
2 Abduction
4 Hydroblast
2 Chill
1 Steel Golem
2 Suq'Ata Firewalker
2 Disrupting Scepter
1 Grindstone

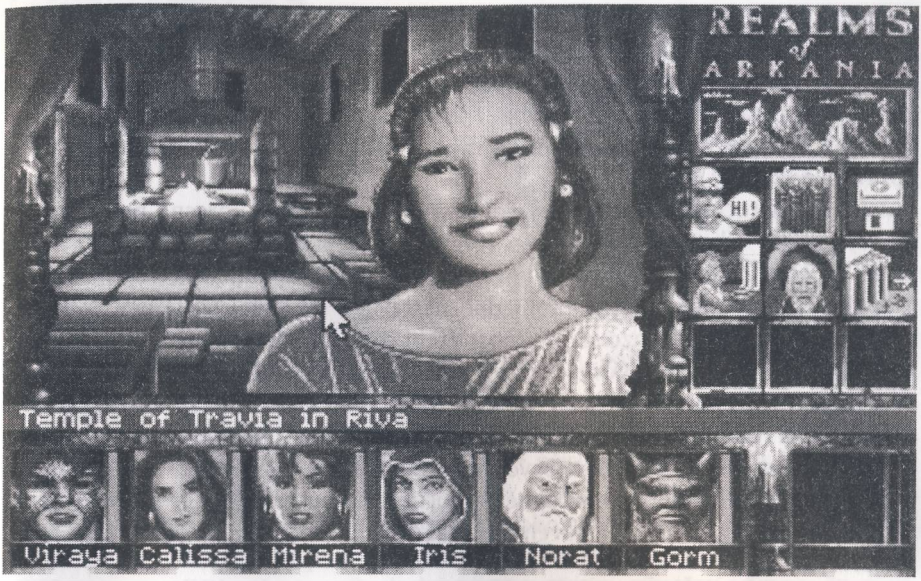


Realms of Arkania III: Shadows over Riva

Dalibor Zikeš

O německé firmě Attic se rozhodně nedá říci, že by měla místo na piedestalu obliby nějak předplacené. Se sérií *Realms of Arkania* (ROA) musela začít pěkně od píky, žádné předchozí zkušenosti s dungeony neměla a je až překvapující, jak se na téhle práci dokázali hoši z Německa vybičovat: nejprve nenápadný *Blade of Destiny*, ale pak již přišel *Star Trail*, který si svou propracovaností našel tisíce příznivců. Teď tedy konečně *Shadows over Riva*, který je vyvrcholením trilogie ROA.

Pokud ještě neznáte svět ROA, věřte, že se nepodobá žádným jiným fantasy zavedeným světům, zapomeňte tedy na AD&D, Forgotten Realms, DrD, atd. Příběh vás uvádí do města zvaného Riva, kde se začínají dít (jak už to tak bývá) divné věci. Seznamujete se s místním prostředím, pronikáte do podzemní sítě nelegálního spolku, odhalujete příčiny tajemných vražd. Za každý dobrý počin dostáváte několik bodů, maximálně 1000, vždy tedy máte představu, jak daleko jste pokročili. Toto bodové hodnocení může někomu vyhovovat, jinému již méně (např. mně – nevím, proč bych měl vědět, jak daleko jsem ve hře). Velkou odlišností oproti *Star Trailu* je rozlehlost jednotlivých lokací, ten, kdo hrál ST, ví, o čem mluvím. Nepříliš



zřejmý příběh, dlouhé hodiny putování krajinou a s tím spojená stálá hrozba nejrůznějších onemocnění, to jsou jen některé oprávněné výtky hráčů, kteří si stěžovali na opravdu ukrutnou obtížnost hry. U *Rivy* je tento problém vyřešen, celý příběh se odehrává pouze ve městě a jeho okolí, zapomeňte na putování, lov zvěře a stavění hlídek. Tím hra přichází o napětí, které se však časem stávalo únavným stereotypem. Příběh je přesným logickým sledem událostí, pokud se vžijete do děje, nebude vám činit vážnější problém řešit logické hádanky a puzzle.

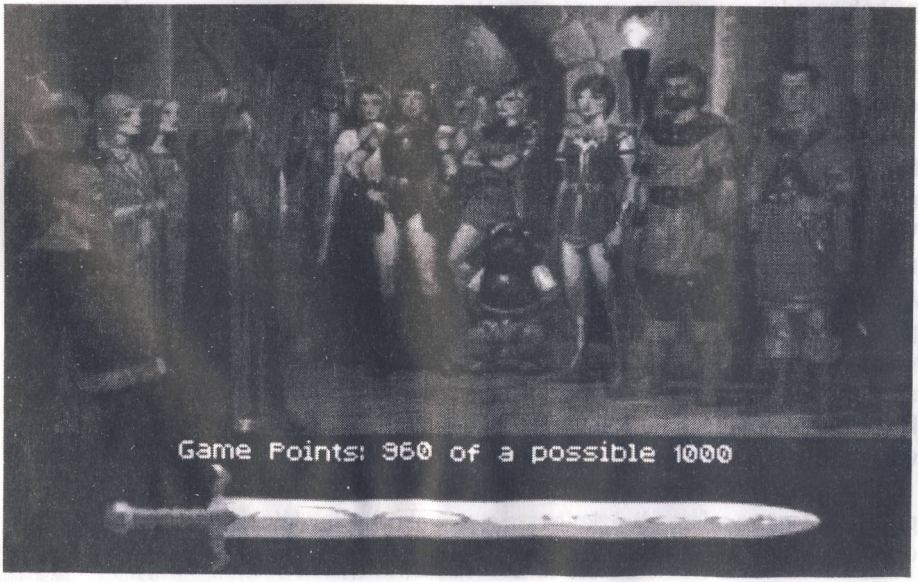
Geniálně je v celé sérii ROA řešen systém boje, který je základním kamenem každého dungeonu. Chlapci v Atticu konečně přišli na to, že real-time systém je maximálně nerealistický a pro hráče únavný – průkopníkem tohoto systému byli Westwood Studios, pamatujete jistě na odvařené levé tlačítko myši. Nezáleželo na tom, jakou speed měla vaše postava, ale na prosté rychlosti ukazováčku pravé ruky. Attic vsadil na turn-based systém, tedy strategii kolovou, vše si můžete důkladně promyslet a usoudit, koho stáhnete do ústraní a koho naopak nasadíte do největší vřavy. A věřte, že souboje jsou tu opravdu tuhé, bez precizní strategie se prakticky neobejdete, pokud začnete souboje flákat, odrazí se to na stavu vaší peněženky – více zranění znamená více léčivých a jiných lektvarů, které však seženete jen v obchodech ve městě.

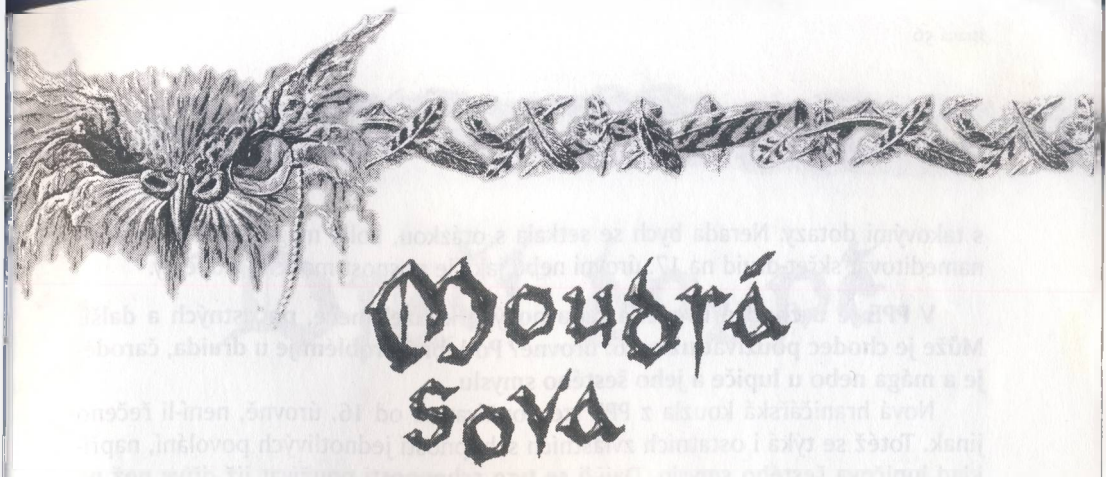
S tím souvisí systém magie, jenž je v ROA bohatě rozveden, můžete se např. proměnit v psa a místo obrázku postavy se v okně opravdu objeví hlava německého ovčáka. Faktem je, že prakticky budete využívat asi 15 zpravidla útočných a léčeb-

ných kouzel, užitečná jsou však i kouzla napomáhající orientaci v dungeonu. Počet a síla kouzel závisí na úrovni a povolání postavy. Ve městě je také celá řada obchodů, vybavit se můžete podle stavu vaší peněženky různými druhy zbroje, zbraní (Je postava dobrá v lukostřelbě? Pak tu máme několik druhů luků a kuší. Vyniká v boji mečem? Pak tu jsou na výběr desítky mečů, od obyčejných až po opravdové klenoty.).

Co říci k technickému zpracování hry? Jednou větou – přesně podle mého gusta. Grafika výborná (pravda, jsou i lepší, ale kam se poděje plynulost? – viz *Lands Of Lore 2*), šitá na míru průměrnému PC, vše doplňuje excelentní hudba a zvuky, navíc si vše můžete přehledně nastavit v oddělení OPTIONS. Některé příznivce dungeonů odrazovala nutnost čtení dialogů v angličtině – i to se však změnilo a na trhu je plně počeštěná verze včetně dabingu! Co více si přát? *Realms Of Arkania III: Shadows Over Riva* je výborný dungeon plný úžasné atmosféry, hudby a napětí. Na rozdíl od předchozího dílu není určen jen hardcore příznivcům, ale i hráčům, kteří do krás počítačových dungeonů teprve pronikají. A ještě něco, z předchozích dílů jde samozřejmě importovat svou družinu, a protože Attic plánuje pokračování ve zcela novém kabátě, zcela jistě si svou pozici na konci hry uschovejte!

Realms of Arkania III: Shadows over Riva. Výroba a distribuce Attic, systém PC CD-ROM, min. požadavky CPU 486, 8 MB RAM, 20 MB HDD.





Moudrá sova

Jak je to s vyrážením dveří slabými postavami? V PPZ se píše, že u více postav se bonusy sčítají, ale co když postavy mají za sílu postih?

Tento problém lze obejít tím, že nejprve se spočítá celkový stupeň síly, se kterou postavy dveře vyrážejí, a k němu se určí příslušný bonus (případně postih u velmi slabých postav).

Celkový stupeň síly ovšem nelze spočítat jako prostý součet stupňů síly všech zúčastněných. Při výpočtu postupuj následovně: Vezmi sílu první (obvykle nejsilnější) postavy, přičti polovinu síly druhé postavy, třetinu síly třetí postavy, čtvrtinu síly čtvrté postavy, atd. Pokud by výsledný stupeň převýšil 21, neměj obavy, PJ má tabulky bonusů i pro takové případy. Tento pro někoho možná poněkud komplikovaný postup vyjadřuje situaci, že když se kolem jedné věci motá moc osob, spíše si překážejí, mají málo místa, nezaberou všichni naráz a podobně. Při vyrážení dveří měj také na paměti, že se všechny postavy musejí do jejich šířky vejít (jedna postava na půl sáhu).

U některých zvířat v bestiáři není uvedeno, jak těžké je tato zvířata ochočit. Proto by mě zajímalo, zda existuje nějaké univerzální pravidlo, jak určit past při ochočování zvířat.

Divoká zvířata běžně ochočovat nejdou. Taková lvice Elsa je výjimkou. Takže obecně platí, že tvorové, u nichž *ochočení* není uvedeno, prostě ochočit nejdou. Pán jeskyně může z tohoto pravidla udělit výjimku, ale nebezpečnost pasti bude minimálně kolem deseti, u některých zvířat i více.

Jaká je úrodnost půdy obdělávané kentaury, skřety a jinými rasami z bestiáře?

To je otázka ze stejného soudku jako předchozí. Jak velká je ta či ona veličina u nestvůry, u níž není v Pravidlech napsána? Prostě nijaká, u dané nestvůry nepřichází v úvahu. Pokud po tom PJ tak neskonale touží, je na něm, aby si ji stanovil sám – nejspíše srovnáním s dostupnými údaji. Kentauři, skřeti a jiné rasy z bestiáře se živí lovem, obchodem, rybolovem, sběrem, loupežemi, ale rozhodně ne obděláváním polí, zúrodňováním půdy a poklidným čekáním na výběrčí daní. Takže opatrně

s takovými dotazy. Nerada bych se setkala s otázkou, kolik magů může průměrně nameditovat skřet-druid na 17. úrovni nebo jaká je nosnost mouchy zlodějky.

V PPE je u chodce uvedena řada nových kouzel meče, pocestných a další. Může je chodec používat už od 6. úrovně? Podobný problém je u druida, čaroděje a mága nebo u lupiče a jeho šestého smyslu.

Nová hraničářská kouzla z PPE lze používat až od 16. úrovně, není-li řečeno jinak. Totéž se týká i ostatních zvláštních schopností jednotlivých povolání, například lupičova šestého smyslu. Dají-li se tyto schopnosti používat již dříve než na 16. úrovni, je to z textu zřejmé (např. některé „poznávací" válečnické schopnosti nebo sehranost). Výjimkou je seznam kouzel u kouzelníka, z nichž si může vybírat na kterékoliv úrovni, ovšem za předpokladu, že je schopen nameditovat dostatek magenergie potřebné k seslání tohoto kouzla. I to je však v pravidlech psáno.

Kouzelník sešle na chodce rychlost a chodec pak vykouzlí trojitý sek. Jaký tedy bude mít chodec bonus k iniciativě?

Bude mít bonus k iniciativě +18. Vysvětlím, jak jsem k tomuto číslu dospěla, neboť tento postup se hodí i pro jiné situace. Rychlost de facto znamená zdvojnásobení počtu akcí, neboli zjednodušeně počet útoků za kolo. Takže v obvyklém případě místo jednoho útoku má postava 2 útoky za kolo. Jeden z těchto útoků hraničář použije jako trojitý sek (a druhý mu normálně zůstane). Celkem tedy má možnost zaútočit 4x za kolo. Každý útok nad 1 přidává bonus k iniciativě +6. Při 4 útocích za kolo má tedy bonus +18.

Je možné zaklít obranného démona do zbraně a zvýšit tak její OZ?

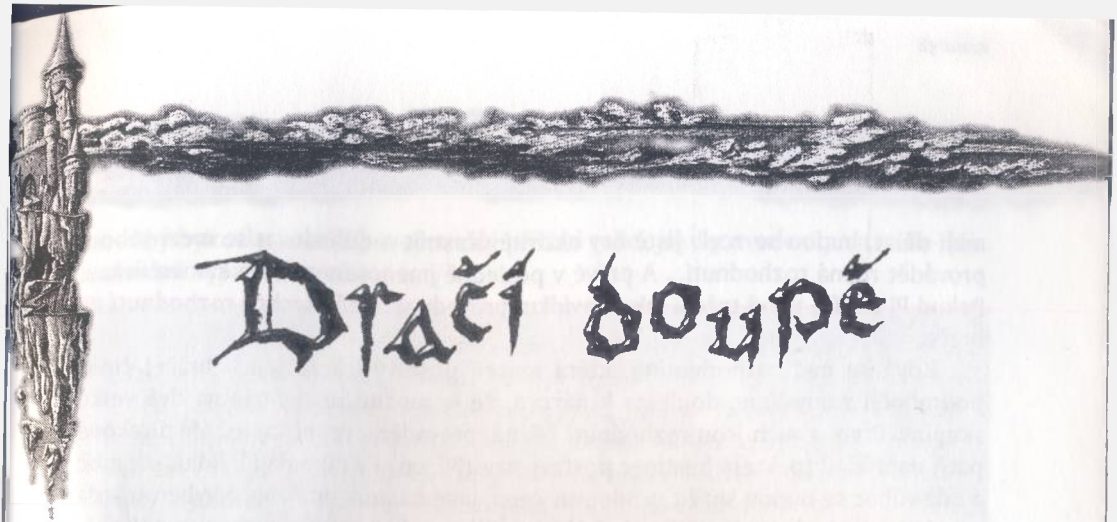
Ne, to možné není.

Jak dlouho trvá zlodějovi otevřít zámek? Když je při své činnosti vyrušen (například bojem), může v přerušené činnosti pokračovat, tam kde skončil, aniž by musel začínat znovu?

Otevřít zámek (podobně jako jiné činnosti) trvá 1 směnu. Po vyrušení musí zloděj otevírat znovu od začátku.

Představ si, že máš složitý mechanismus plný západek s pružinkami, které musíš správně umístit. Jakmile to pustíš, celé se to rozsype a vrátí do původního rovnovážného stavu.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD.



(Nejen) pro začínající PJ

5. část

Michal „Hobit“ Řeháček

Minule jsme si povídali převážně o předávání informací hráčům, o typu informací, které by hráči měli dostat, o roli nepravdivých a s příběhem nesouvisejících informací a o problémech s těmito tématy spojených. V dnešním díle se zaměříme na tvorbu jednotlivých dobrodružství a jejich částí. Nejprve se opět pokusím shrnout, co musí PJ udělat, a poté se budu podrobně zabývat chybami, kterých se Pánové jeskyně dopouštějí.

Přestože zápletce dobrodružství byl věnován celý první díl tohoto seriálu, rád bych se k ní vrátil ještě jednou – tentokrát však v trochu jiné souvislosti. V prvním díle jsem o zápletce hovořil obecně, uváděl jsem příklady, zmínil jsem se o nutnosti používat zápletky přiměřené síle družinky a hovořil jsem o možnostech, jak dostat družinku do děje. Právě k posledně jmenovanému tématu bych rád ještě něco poznamenal – přesněji řečeno doplnil některé podrobnosti, o kterých zatím řeč nebyla.

Hlavní věcí, kterou si musí PJ při psaní začátku tažení či dobrodružství uvědomit (začátkem mám na mysli dobu od okamžiku, kdy se všichni zúčastnění sejdou a PJ řekne první slovo až do doby, kdy se postavy dozvědí, co přesně mají dělat, nebo až vkročí do jeskyně, chrámu apod.), je, že nepíše povídku, ale dobrodružství, kterého se účastní hráči. Přestože tedy postavy ani hráči ještě nevědí, co

mají dělat, budou se zcela jistě hry aktivně účastnit – dohadovat se mezi sebou, provádět různá rozhodnutí... A právě v posledně jmenovaném bývá kámen úrazu. Pokud PJ napíše úvod tažení jako povídku, provede vlastně všechna rozhodnutí za hráče.

Když se nad rozhodnutími, která musejí postavy (skrze jejich hráče) činit, podrobněji zamyslíme, dojdeme k názoru, že je možné rozdělit je na dvě velké skupiny. První z nich jsou rozhodnutí běžná, prováděná velmi často. Mezi takové patří například to, který hostinec postavy navštíví, co si v něm dají k jídlu, jak moc a zda vůbec se budou snažit usmlouvat cenu, jaké místo k noclehu si vyberou, zda se před spaním hodlají umýt – každý z vás jistě dokáže tento seznam mnohonásobně rozšířit. Do této skupiny bychom mohli zařadit také rozhodnutí, u kterých je předem jasné, jak se postavy zachovají. Když chce družina dojet do nějakého města, musí se na rozcestích rozhodovat, kudy se vydá. Nikdo však nepochybuje, že se postavy rozhodnou pro správnou cestu, mají-li k tomu dostatečné informace (například mapu odpovídající skutečnosti).

Druhou skupinu tvoří rozhodnutí, která mají přímou souvislost s tažením. Sem patří rozhodnutí, jak se postavy zachovají k cizinci, který si přisedne k jejich stolu a začne jim přitom nabízet práci, zda tuto práci přijmou, zda se aktivně zúčastní propuknuvší rvačky, co udělají se zlodějíčkem, který se je bude snažit okrást, a podobně.

Zatímco na rozhodnutích z první skupiny příliš nezáleží anebo se dá reakce postav s velkou pravděpodobností předvídat, rozhodnutí z druhé skupiny už mohou výraznou měrou ovlivnit tažení. Jen a jen na postavách (hráčích) záleží, jak se rozhodnou, což může v některých případech znamenat, zda se chtějí tažení vůbec zúčastnit. Zatímco rozumní, hru nekazící hráči to chtějí vždy, u postav může být situace jiná – takový elf cestující za svou krásnou přítelkyní jistě nebude chtít někde vymetat podzemí, alespoň ne hned.

K čemu směřuji? Pán jeskyně by neměl stavět zápletku svých tažení na rozhodnutích druhého typu. Postavy se totiž mohou rozhodnout jinak, než Pán jeskyně předpokládá, a pak by se mu také mohlo stát, že se mu celé tažení sesype jako domeček z karet – například k němu vůbec nedojde, protože se postavy třeba nesetkají s osobou, která jim má práci zadat.

Aby bylo vše jasnější, uvedu malý příklad toho, jak by uvedení postav do děje rozhodně vypadat nemělo.

Za chvíli si k vám přisedl starý elf. Stejně jako vy chodil do hospody často, a tak víte, že se jmenuje Galdorf a že se o něm lidé říkají, že je pomatený. Ihned, jak si k vám sedl, promluvil: „Pánové, jistě máte rádi zlato, poklady, peníze a jiné cennosti. Vím, kdo jich má mnoho, dokonce by se dalo říci, že jich má nazbyt. Je to čaroděj, který bydlí na okraji vesnice. Má totiž v domě tajný vchod do podzemní jeskyně. Jistě víte, koho mám na mysli – čaroděje Khámula. Dnes prý není doma, takže je nejlepší příležitost, jak mu to zlato ukrást." Více už vám Galdorf nemusel říkat – v noci jste se vydali k čarodějovu domu.

V Khámulově domě se nesvítilo a nevycházel z něj žádný hluk. Zamčené domovní dveře jste snadno vyrazili a ocitli se v malé místnosti. Než jste se však stačili dát do prohledávání, objevil se ve vyražených dveřích čaroděj a sarkasticky k vám promluvil: „Vrátil jsem se dřív a vidím, že jsem udělal dobře. Jen si na chvilku odskočím a hned mám plný dům dobrodruhů. Já vám tedy dobrodružství přichystám – a pořádný!"

Pak seslal nějaké kouzlo a vy jste upadli do bezvědomí. Probudili jste se v nějakém podzemí a řekli jste si, že by nebylo od věci dostat se ven.

Pán jeskyně, který toto dobrodružství psal, udělal největší chybu v tom, že úvod napsal jako povídku – tedy že za postavy prováděl všechna rozhodnutí. A přiznejme si, že takto by se nerozhodoval ani opilý kroll – snad jen v případě, že by se snažil spáchat sebevraždu. Ale rozeberme si vše postupně.

Informace, které postavy do Khámulova domku přivedou, pocházejí od někoho, kdo je podle mínění lidí pomatený. Navíc, on sám tvrdí, že Khámul *prý* není doma. Dá se také předpokládat, že družinka Khámula zná (*jistě víte, koho mám na mysli*), takže pravděpodobně ví, že se jedná o čaroděje na vysoké (vzhledem k postavám samotným) úrovni. Dle mého názoru by se dobrodruzi, kterým je život milý, Khámulovu domu vyhnuli co největším obloukem, protože z informací, které měli k dispozici, mohli předpokládat, že Khámul má prostředky na to, aby si své poklady i svůj dům (který, mimochodem, nechal bez jakéhokoliv zabezpečení) ochránil. Jistě je možné najít jednodušší a bezpečnější způsob, jak přijít k penězům. Další logickou chybou je to, že dobrodruzi se vydali do Khámulova domu až pozdě v noci, přestože mohli předpokládat, že se k večeru vrátí (*dnes prý není doma*).

Kdyby tedy za postavy rozhodovali hráči, dobrodružství by velmi pravděpodobně vůbec nezačalo, protože by se postavy do Khámulova podzemí prostě nedostaly. Pán jeskyně se tedy tento nedostatek snaží napravit přílišnou

manipulací postav – a od tažení jsme se opět dostali k povídce, čemuž se ale chceme vyhnout. Takže jak je možné tuto a jí podobné situace vyřešit? Možnost je vlastně jen jediná – kompletně přepracovat zápletku či, v tomto případě, alespoň její část, kdy se postavy dostávají do podzemí (postavy objeví kdesi za vesnicí vchod do jeskyně, rozhodnou se ji prozkoumat, netuší však, že jí obývá Khámul, který se je bude snažil zlikvidovat, dojde k souboji...)

A jaké poučení z předchozího plyne pro nás? Vlastně už jsem to naznačil. Kromě toho, že by postavy měly mít volnost rozhodování (jinak by mohl hrát Pán jeskyně i sám, bez přítomnosti ostatních hráčů), měl by PJ volit takovou zápletku, kterou neohrozí ani možné různé reakce postav (hráčů) na různé situace. Dobrodružství by mělo proběhnout, ať se postavy v hospodě poperou nebo ne, ať odbočí doleva nebo doprava, ať zlodějíčka, pokoušejícího se je okrást, předají vojákům nebo ho pustí. Optimální úvod tažení, stejně jako tažení samotné, by tedy neměl obsahovat věty typu *„poprali jste se"*, ale spíše věty typu *„v hospodě se to začíná mlít; chcete se také zúčastnit?"*. Tažení by pak mělo začít nezávisle na tom, zda se postavy poperou nebo ne.

Samozřejmě, možná (správně) namítnete, že když budou mít hráči úplnou volnost rozhodování, může to mít na dobrodružství naopak nežádoucí účinek. Když budeme předpokládat, že hráči sami nechtějí hru nijak kazit, přece jen je tu jedna situace, ve které to může být pravda – i když jen na první pohled. Jde o to, že hráč a postava jsou dvě odlišné bytosti. Postava, která od narození slýchávala od svého dědečka zkazky o pokladech v Bílém hradě, se do jeho podzemní pravděpodobně vydá, bude-li k tomu mít příležitost, hráč však bude pochybovat, protože on o Bílém hradě slyšel prvně před pěti minutami z úst Pána jeskyně. O této problematice jsem již hovořil minule. Dnes jen dodám, že spíše než přímo manipulovat hráče by se jim měl snažit PJ pomáhat – navrhovat možné způsoby řešení, dávat postavám do cesty náznaky a podobně. Rozdíl mezi větami *„Tak pojedete na ten hrad nebo ne?"* a *„Co byste tak udělali na místě postav? Prozkoumali byste třeba místo, kde by mohl ten padouch pobývat? Pamatujete se, co vám o něm říkal poustevník o starém hradě a o jeho obyvatelích?"* je patrný na první pohled.

Když už víme, jak správně dostat postavy do děje (například do jeskyně), můžeme se začít zabývat tvorbou samotné jeskyně. Zabývat se budeme převážně podzemními jeskyněmi; pro ostatní uzavřené prostory platí v podstatě totéž, jen s malými změnami. Například v nadzemních palácích bývají okna, a tak odpadá problém se zdroji světla či s udržováním dýchatelného vzduchu, naopak přibývají problémy s vodními zdroji – vodovody, jak je známe dnes, tehdy nebyly. O těchto i o dalších odlišnostech se budu zmiňovat průběžně v textu, až se k nim dostaneme. Úplně jiná situace ovšem nastává na otevřených prostranstvích pod širým nebem (lesy, pláně, někdy i hory, které ale lze v některých případech přirov-

nat spíše k podzemí), a tak se dobrodružství pod širým nebem budeme věnovat samostatně v některém z příštích pokračování.

Ještě dříve, než začne PJ kreslit mapky jeskyně (jeskyní teď mám namysli nejen podzemí, ale i hrad, klášter nebo třeba bludiště z neprostupných křovisek), musí si promyslet některé základní věci o jeskyni – kdo, případně kdy ji vytvořil, proč to udělal, proč si vybral právě toto místo, kdo všechno o jeskyni ví, kdo v ní žije a podobné otázky. Vzhledem k tomu, že tyto informace mají úzkou spojitost se zápletkou, je pravděpodobné, že byly spolu s ní také vymýšleny.

Dále je třeba zamyslet se nad celkovým rázem jeskyně – jak vysoká a široká bude většina chodeb, jaký materiál (pokud vůbec nějaký) byl použit na obložení stěn, jakým způsobem je v jeskyni zajištěno, že se obyvatelé neudusí, jak je osvětleno, jaké vybavení v něm dobrodruzi naleznou, kam byl odvážen vykopaný materiál a podobně. Většina těchto informací ale přímo či nepřímo plyne z faktů, o kterých byla řeč v předchozím odstavci, jen je třeba si uvědomit souvislost. Opět uvedu ilustrační příklad.

Podzemí, které stavěli skřeti (bez pomoci nějaké jiné rasy), bude zcela jistě vypadat jinak než podzemí, ve kterém také žijí skřeti, ale jež před časem postavili trpaslíci, které pak skřeti vyhnali. Trpaslíci jsou známi svou láskou ke všemu přepychovému, a tak se dá předpokládat, že stěny v jimi postaveném podzemí budou obloženy mramorem, sály i chodby budou vzhledem k velikosti trpaslíků obrovské, vybavení to nejlepší možné, cirkulace vzduchu a vodní zdroje dovedené k dokonalosti. Také je pravděpodobné, že celý podzemí komplex bude protkán množstvím tajných chodeb a místností, které je bez pomoci trpaslíka nebo zloděje na vysoké úrovni takřka nemožné odhalit. Naproti tomu v podzemí vybudovaném skřety bude vše jen takové, jak je nezbytně nutné: místnosti malé, vzduch zapáchající, vybavení veškeré žádné, vodní zdroje špinavé, tajné prostory žádné. Výjimky z těchto pravidel jsou samozřejmě možné – ale platí, že pro ně, ostatně jako pro vše, musí být nějaký důvod. Trpaslíci mohou například během války se skřety postavit velmi stroze zařízené podzemí sloužící jako kasárna, za normálních okolností (kdyby měli na výběr) by to však neudělali.

Víme-li už, jakým stylem bude podzemí stavěno, je čas nakreslit první náčrt mapy. Úmyslně neříkám *začít kreslit mapu*, protože zatím nám bude stačit jen hrubá představa, jaké části bude jeskyně mít, tj. kde bude vchod, kde komnata hlavního padoucha a kde jeho pokladnice.

Do tohoto pokračování se už nám více nevejde, a tak si o kreslení mapek a o rozmisťování pastí, nestvůr a pokladů budeme povídat až příště. Také si podrobně rozebereme několik typických chyb, které s touto tematikou souvisejí.

Křišťálová koule

Ach, betatesteři...

Jiřina Vorlová

V minulém čísle jsme uveřejnili dotazník pro zájemce o testování nového projektu DrD+. O DrD+ jsme podrobně psali v čísle 6/97, ty nešťastné dotazníky si rozebereme nyní.

Proč nešťastné? Protože se nám přihlásilo celkem 78 zájemců, což je poměrně dost, jenže pouze 6 (ano, slovy šest) uspělo hned v prvním kole.

Předpokládali jsme, že druhé kolo bude výběrové, že budeme přihlížet k doplňkovým údajům o tom, od kdy a jak často zájemce DrD hraje, jaké má zkušenosti s jinými hrami na hrdiny, zda má družinu k testování a podobně, abychom snížili množství účastníků na přijatelný počet. K naší malé radosti jsme byli nuceni postupovat opačně. K těm prvním vyvoleným jsem pak společně s Martinem Klímou přidávala nejlepší náhradníky z druhé řady. Nakonec jsme tedy vybrali celkem 17 betatesterů, kterým už bylo posláno vyrozumění.

Co bylo hlavním kamenem úrazu? Byl jím onen odstavec, v němž se měly opravit chyby. Teď se možná mnohý z účastníků výběrového řízení podiví – jaktože jsem neuspěl, vždyť jsem to opsal z Pravidel pro experty? A jsme u toho – my nehledáme znalce pravidel současného DrD, nýbrž ty, kteří jsou schopni odhalit chyby v systému, herní nevyváženost, nejasnosti a nejednoznačnosti v textu.

Není bez zajímavosti, že ankety se zúčastnila i družina vítězů jednoho ročníku GameConu – neúspěšně. Někdo se možná zarazí, ale mě to neudivilo. Tito hráči

umějí bezvadně hrát Dračí doupě. Ovládají pravidla, takže se při turnaji nemusejí zdržovat listováním v příručkách, uvažováním nad tím, zda kouzlo má potřebný dosah, ani hledáním dostřelu balisty. Dokážou perfektně využívat zvláštních schopností svých postav, ať už podle rasy nebo podle povolání, takže rychle a efektivně splní cíl dobrodružství. To ovšem neznamená, že si dokážou všimnout nelogičnosti v textu a nejednotnosti různých částí pravidel.

Testování je totiž něco jiného než obvyklá hra. Znalosti nynějších pravidel DrD mohou být pro DrD+ dokonce na obtíž, neboť betatester, který je v zajetí současného systému a zvyklostí, si může nepřesně napsaný nebo nejednoznačný či neúplný text podvědomě vysvětlit ve smyslu stávajících pravidel. Je to podobné situaci, kdy je třeba při hře důsledně rozlišovat mezi vědomostmi hráče a vědomostmi postavy. Dobrý hráč se dokáže oprostit od znalostí, které získal jako PJ nebo při hře jiného povolání, s jinou postavou. Dobrý betatester dokáže upozornit na nesprávně a nejasně napsaný text, i když on samozřejmě na první pohled ví, jak to autoři mysleli. Nezkušený hráč by to však správně pochopit nemusel.

Dosti úvah. Zopakujme si inkriminovaný text a označme v něm **všechny** chyby. Byly v něm totiž nejen chyby faktografické, nýbrž i hrubky a překlepy a stylistické neobratnosti.

Sesílání kouzel je základním principem čarodějovi moci – proto čaroděj dokáže rozpoznat pokud někdo nebo něco čaruje v jeho blízkosti. Vždy když je v okolí čaroděje sesláno nějaké kouzlo, Pán jeskyně si za něj hodí proti pasti.

Pravděpodnost zaslechnutí kouzla závisí na úrovni čaroděje a magenergii vynaložené na sesílání kouzla. Je to hod proti pasti Int ~ bonus za vzdálenost – magenergie ~ zaslechne/nezaslechne.

Nejprve to nejjednodušší: čarodějovy moci; rozpoznat, pokud; Vždy, když; Pravděpodobnost. V této verzi z Dechu draka je ještě nevhodné rozdělení slova magenergie. Ve verzi, kterou někteří dostali jako sjetinu přímo z počítače, byl místo znaku – vytištěn řídící znak <197>. Tolik gramatické chyby a překlepy.

Co se stylistiky týče, dost neobratné je spojení *dokáže rozpoznat, pokud někdo nebo něco...*, rovněž tak *Vždy, když je v okolí čaroděje...* V tomto odstavci se také několikrát za sebou vyskytuje slovo *čaroděj, čarovat*. Můj návrh zní: *Sesílání kouzel je základním principem čarodějovy moci – proto dokáže poznat, že v jeho blízkosti k něčemu takovému dochází. Této schopnosti se říká naslouchání kouzlům. Jakmile je v okolí čaroděje sesláno nějaké kouzlo* (ať už nějakým kolegou nebo pomocí magického předmětu), *PJ si za něj hodí proti pasti.*

A konečně tedy ty faktografické poznámky. V textu se píše, že pravděpodobnost závisí na úrovni čaroděje a magenergii kouzla. V samotném zápisu pasti se však úroveň vůbec nevyskytuje, místo toho je tu kromě magenergie jakási podivná veličina bonus za vzdálenost.

Několik uchazečů text sice opravilo ve smyslu pravidel současného DrD, ale vzápětí provedli kritiku a rozbor jak stávajícího systému, tak nového textu. Nemusím snad ani podotýkat, že prospěli hned v prvním kole.

Především to byla otázka, kdo má házet proti pasti – PJ nebo hráč čaroděje? Z herního hlediska je samozřejmě zajímavější, háže-li PJ. Hráč neúspěšného čaroděje tak nic netuší.

Další zádrhel se týkal formulace *někdo nebo něco čaruje*. Správná byla připomínka, že takovéto vyjádření může svádět k tomu, že by čaroděj mohl naslouchat i hraničářským kouzlům. (Nic na tom nemění fakt, že v DrD+ hraničář bude ryze nemagické povolání a žádná kouzla sesílat nebude, což samozřejmě řada z vás nemusela vědět.) Na druhou stranu je z tohoto textu zřejmé, že čaroděj slyší i kouzla z předmětů, což v současném DrD není tak výslovně řečeno – a mělo by být.

A konečně se několik málo z vás zamýšlelo nad problémem, zda je lepší, aby pravděpodobnost zaslechutí závisela pouze na úrovni naslouchajícího, nebo i na úrovni sesílajícího (tj. rozdílu úrovní). První eventualita uvažuje, že stejné kouzlo způsobuje vždy stejný hluk, druhá předpokládá, že čaroděj na vyšší úrovni dokáže sesílat kouzla tišeji. Názory se různily. Ty ostatně nebyly nejdůležitější. Ocenila jsem, když se někdo tímto rozdílem vůbec zabýval.

Hodnotícím kritériem byl i bod 4 – popis posledního dobrodružství. Tady jsme si Martin i já všímali hlavně zajímavosti zápletky a zejména schopnosti se věcně, jasně a srozumitelně vyjadřovat.

Někteří z vás se možná cítí ukřivděni a považují náš (respektive Martinův) dotazník tak trochu za podraz. To není fér, říkáte si, copak já mohu za to, že nemám na češtinu vlohy, nepřirostl mi k srdci pravopis a neumím psát pěkné slohové práce?

Ne, v tom to vůbec není. Když jsem přistupovala k vyhodnocování dotazníků, také jsem měla obavu, aby někdo kvůli svému pisatelskému neumění neupadl v nemilost, ačkoliv by měl dobré postřehy k pravidlům. Proto jsem faktografickým připomínkám přiřadila větší bodové hodnocení než ostatním otázkám. Bylo to úplně zbytečné. Kdo si všímal logiky textu, ten dokázal objevit i většinu gramatických chyb a překlepů, jeho dobrodružství vypadalo zajímavě a vyprávění se dobře četlo. A naopak. Kdo uměl pouze opsat Pravidla pro experty a ke stávajícím pravopisným chybám přidat ještě několik vlastních, měl zcela neoriginální zápletku a vyjadřování pod psa. Takhle mělo těch prvních šest místo dvojnásobku průměrně trojnásobek bodů než ti ostatní.

Na závěr bych chtěla všem, co nám své dotazníky poslali, poděkovat. Poskytli nám cenné informace o tom, jaká dobrodružství si zanícení hráči vymýšlejí, na co kladou důraz a co se jim na hře zamlouvá. Pokusíme se na to při tvorbě pravidel brát zřetel.

GAME 98
SURSUM CORDA
GAMECON '98
Olomouc
10. - 13. července 1998
VZHŮRU, SRDCE!

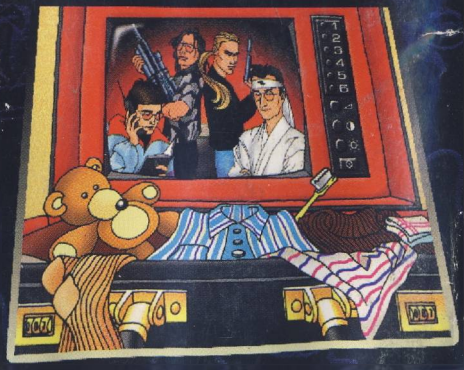
FILLETS

...NEJEN RYBÍ MASO...

Fillets je nová česká logická hra. Myslíte si, že logické hry jsou zastaralé? Že nemohou držet krok s grafikou a výpravností akčních her či adventur? Vyzkoušejte Fillets, neobvyklé spojení osvědčených herních principů s moderním provedením. Neotřelé logické problémy vám zpříjemní CD plné animované grafiky, veselých dialogů a hudby.

Vžijte se do role dvou rybích agentů otevírajících nevyřešené případy. Zamezíte řádění telepatické želvy, vyřešíte záhadu bermudského trojúhelníku, naleznete Svatý grál a splníte dalších pět náročných úkolů. Ztroskotání mimozemského objektu rozjede řetězec událostí – a zdá se, že všechno souvisí se vším.

- **Intro doprovázející příběh**
  neobvyklá kombinace renderované a ruční grafiky
- **70 ručně kreslených místností**
  od nejjednodušších až po opravdu zapeklité problémy
- **Dvě rybičky, které jimi máte provést**
  jednoduché ovládání myší nebo klávesnicí
- **Stovky milých animovaných předmětů**
  živých tvorů i věcí, od kterých byste animace nečekali
- **Přes tisíc namluvených hlášek a dialogů**
  rybky i okolí vtipně reagují na průběh hry nebo jen tak plácají
- **Hlasy českých herců, české i anglické titulky**
  zajímavá příležitost přiučit se angličtině
- **Milá a příjemná hudba**
  dvě desítky skladeb dokreslujících atmosféru hry
- **Několik překvapení, která možná nečekáte**
  aspoň ne od logické hry
- **A soutěž těch, kdo hru dohrají**
  ať už pro ten pocit nebo pro první cenu - počítač pro nejrychlejšího



SOUTĚŽ

590,-

Změřte své schopnosti s ostatními hráči ve férové soutěži! Nejrychlejší řešitel vyhraje výkonný moderní počítač s 3Dfx kartou. Z ostatních řešitelů vylosujeme každý měsíc jednoho, který vyhraje hru dle svého výběru. Rychlejší mají výhodu – budou ve slosování vícekrát.

ZAČÍNÁME V ÚTERÝ 7. DUBNA 1998

Podrobnější informace na http://www.altar.cz. Informace o průběhu soutěže hledejte v dalších číslech SCORE v rubrice krátkých zpráv vedle novinek!